



**Universidad**  
**Zaragoza**

# Trabajo Fin de Grado Magisterio Primaria

**Aprendizaje-Servicio, una propuesta de  
intervención docente como esperanza de  
compromiso social y ciudadano desde la  
escuela**

**Service-Learning, a proposal for a teaching intervention as a  
hope for social and civic commitment from school**

**Autor**

**Ángel Pérez Miguel**

**Directora**

**Raquel Pérez Ordás**

**Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
(Huesca)**

**Septiembre 2021**

## **Resumen**

La sociedad actual manifiesta una constante pérdida de valores y compromiso social que durante generaciones se han ido transmitiendo a través de nuestros mayores. La necesidad de aprovechar la escuela como medio óptimo y necesario para transmitir y promover cambios necesarios en la sociedad hacen del Aprendizaje y Servicio (ApS) una metodología encaminada a proponer soluciones reales a problemas reales de nuestro entorno. Este Trabajo de Fin de Grado propone una intervención docente para llevar a cabo un proyecto con niños y niñas de cuarto curso de Educación Primaria de manera interdisciplinar con diferentes áreas de aprendizaje como son Lengua, Ciencias Sociales y Educación Plástica. El proyecto va dirigido a personas de la tercera edad, proponiendo un aprendizaje intergeneracional recíproco que pueda enriquecer de una forma significativa ese sentimiento que debemos buscar en el alumnado como parte activa en la sociedad. La soledad no deseada en las personas mayores es una realidad social que se ha visto incrementada por la situación de pandemia, derivada del COVID-19, que estamos sufriendo. Con esta propuesta de intervención se pretende el inicio de una acción que promueva el respeto a nuestros mayores y al envejecimiento natural de la sociedad. Además, se intenta proponer diferentes elementos de evaluación y reflexión para medir el grado de satisfacción de los agentes implicados y con ello poder establecer un punto de inicio para dar sostenibilidad y mejorar futuras acciones de esta temática o de otras que puedan ir surgiendo en función de las realidades sociales.

**Palabras clave:** Aprendizaje servicio, educación física, innovación educativa, responsabilidad social, compromiso cívico y ciudadano, metodologías activas.

## **Abstract**

Nowadays society shows a constant loss of values and social commitment which for generations have been transmitted through our elders. The need to take advantage of the school as an optimal and necessary means to transmit and promote necessary changes in society makes Learning and Service (SL) a methodology aimed at proposing real solutions to real problems in our environment. This End of Degree Project proposes a teaching intervention to carry out a project with children in the fourth year of Primary Education in an interdisciplinary way with different areas of learning such as Language, Social Sciences and Arts and Crafts. The project is addressed to seniors, proposing reciprocal intergenerational learning that can significantly enrich that feeling which we must seek in students as an active part of society. Unwanted loneliness in elderly people is a social reality that has been increased by the pandemic situation, derived from COVID-19, that we are suffering. This intervention proposal is intended to initiate an action that promotes respect for our elders and the natural aging of society. In addition, an attempt is made to propose different elements of evaluation and reflection to measure the degree of satisfaction of the agents involved and thus be able to establish a starting point to provide sustainability and improve future actions on this subject or others that may arise depending on social realities.

**Keywords:** Service learning, physical education, educational innovation, social responsibility, civic and citizen engagement, active methodologies.

# ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Fundamentación Teórica.....	8
2.1. Concepto de Aprendizaje y Servicio (ApS).....	12
2.2. El Aprendizaje y Servicio: Un aprendizaje experiencial y significativo.....	14
2.3. Diferencias entre Aprendizaje y Servicio, voluntariado y otros .....	15
3. Diseño de una propuesta de Aprendizaje y Servicio (ApS) .....	17
3.1. Contextualización .....	21
3.2. Justificación .....	22
3.3. Objetivos.....	23
3.4. Competencias .....	23
3.5. Contenidos.....	27
3.5.1. <i>Contenidos Didácticos (Intra e Interdisciplinariedad)</i> .....	30
3.6. Temporalización .....	31
3.7. Sesiones .....	34
3.8. Metodología .....	34
3.9. Atención a la Diversidad.....	36
3.10. Criterios de Evaluación del Programa.....	38
3.11. Materiales.....	48
3.12. Bibliografía de Consulta de la UD “Compañía para Soledad” .....	50
3.13. Webgrafía de la UD “Compañía para Soledad” .....	51
3.14. Fichas de las sesiones .....	52
4. Conclusiones .....	70
5. Limitaciones del trabajo .....	73
6. Referencias Bibliográficas .....	74
7. Anexos.....	81

# 1. Introducción

Tapia (2008) hace referencia a que nadie es demasiado pequeño, ni demasiado pobre como para no tener la posibilidad de ofrecer algo a los demás. Partiendo de esta alentadora sentencia, deberíamos hacer una retrospectiva sobre los valores de la sociedad de hace tres o cuatro décadas hacia la actualidad. La sociedad actual busca y necesita de estímulos continuos y de referentes sociales que normalmente asocia fuera del círculo más cercano y en los que apenas encuentra una satisfacción sostenible en el tiempo. Las modas y los incesantes contenidos virtuales nos devoran de tal forma que nos obligan a estar abstraídos de la realidad que nos rodea. Como nos explica Conde (2020), en la sociedad actual, basada en la información, las tecnologías, la globalización y la diversidad, cobran todavía mayor relevancia las habilidades prácticas y comunicativas.

Durante este último año de pandemia mundial, hemos vivido una situación social que nadie podíamos llegar a imaginar. La sociedad de la que formamos parte se ha visto limitada en muchos aspectos, sobre todo emocionales. Las relaciones sociales y afectivas que durante tanto tiempo se han intentado fomentar y potenciar desde muchos ámbitos, y entre ellos, la comunidad escolar, se han visto interrumpidas repentinamente, llegando incluso, a considerarse como un peligro para nuestra salud.

La situación vivida ha evidenciado muchas carencias latentes en nuestra sociedad. Carencias que han visto la luz porque hemos abierto un poco los ojos para verlas, pero que realmente todos sabemos que llevan mucho tiempo allí. El abandono de la tercera edad ha sido una de ellas.

El manifiesto del 1 de octubre del “Día Internacional de las Personas Mayores” nos dice que, en 2019, según encuestas y estudios cualitativos, el número de personas que sufren soledad no deseada supera el millón y medio de personas en España. Añade que a partir de los 80 años crece el sentimiento de soledad y aislamiento.

Ellos son nuestros mayores, que han pasado hambre y frío, han trabajado duro y han empeñado sus vidas y su salud con un esfuerzo inconmensurable para que las generaciones de hoy en día podamos disfrutar en gran medida de lo que conocemos. No podemos mirar hacia otro lado y quedarnos tranquilos, como si no pasara nada. Debemos

abrir los ojos y nuestro corazón y hacer algo al respecto para que nuestros mayores no se vean aislados en esta sociedad.

Si echamos mano de nuestros recuerdos, siempre podremos rememorar el respeto que se tenía por los padres, los abuelos y en general hacia las personas mayores, y todo lo que nos querían inculcar con sus palabras y actos, ya que estos de por sí, nos servían de ejemplo en cuanto a valores de esfuerzo, compromiso, firmeza, perseverancia, humildad, sencillez y respeto entre otros muchos.

Todas esas lecciones de vida que con tanto esfuerzo fueron trabajadas por nuestros mayores se han ido difuminando con gran celeridad. Conviene recordar que, en la reciente y cruda crisis de 2010, volvieron a ser, en muchos casos, nuestros mayores los que salieron al rescate de sus familias, ofreciendo techo y comida.

La sociedad actual, vertiginosa, está sometida a constantes modificaciones, las instituciones escolares notan y viven en primera persona estos cambios y como señala Del Valle (2009), necesitan que los equipos docentes estimulen al alumnado para que sienta la necesidad de tener ganas de recibir “aprendizajes para la vida”. Niños y niñas deben aprender para la vida desde las aulas, aspecto que exige que el profesorado sea capaz de ofrecer un sentido diferente a los aprendizajes del alumnado del que se requería hace algunos años (Rodríguez, 2012).

Durante ese proceso de socialización que llevamos en nuestra vida, parecemos olvidarnos precisamente del aspecto de ser seres sociales y de los compromisos cívicos que esto conlleva, de interrelacionarnos los unos con los otros fuera del ámbito de las redes sociales y de internet.

La escuela aparece como un instrumento especialmente oportuno. No se pretende culpar a la juventud actual del declive del compromiso cívico, simplemente están recogiendo un testigo de decadencia colectiva en lo que a compromiso social se refiere, tal y como nos afirman Puig y Palos (2006).

Con el presente TFG se propone una propuesta de intervención docente a través de una metodología relativamente innovadora, como es el Aprendizaje y Servicio, que, desde ahora y durante este trabajo denominaremos ApS. A través de esta propuesta se pretende demostrar que tal como señala Campo (2014) el ApS es una metodología que nos asegura que todos los miembros participen de manera activa y además que todos ellos lo puedan ir

comprobando a través de unas vivencias y de un aprendizaje experimental. Esta realidad nos va a permitir tomar conciencia de que todos tenemos mucho que ofrecer a los demás y cuando así lo hacemos la sensación de “ayudar a los demás” nos va a hacer sentir ciudadanos más solidarios y en consecuencia más plenos y felices.

Rodríguez-Gallego (2013) resalta el convencimiento en el ApS como una buena estrategia metodológica al combinar la formación teórica con la participación práctica de los estudiantes en proyectos que se destinan a un servicio gratuito a la comunidad. Además, Opazo (2015) refleja a través de su análisis de experiencias de ApS, que ésta es una alternativa real de mejora efectiva del sistema educativo. Siguiendo esta línea Puig y Campo (2015) destacan el ApS como un servicio de calidad a la comunidad con el aprendizaje sistematizado.

La primera parte de ese trabajo es la fundamentación teórica del trabajo, donde se aborda el concepto y los orígenes del ApS y se trata de diferenciar esta metodología de otras que pueden resultar similares. Durante este punto trataremos de destacar las ventajas pedagógicas y curriculares que nos ofrecen los ApS.

En la segunda parte del trabajo nos vamos a centrar en elaborar una propuesta de ApS destinada al trabajo con niños y niñas de 4º curso de Educación Primaria, razonando la idea, trabajando las diferentes fases que componen un ApS y diseñando las tareas y el itinerario de aprendizaje completo, hablando del papel que adopta el docente durante todo el proceso de trabajo y finalizando la intervención con una propuesta de evaluación y reflexión final de los aprendizajes trabajados y obtenidos.

Finalizaremos este TFG con una serie de conclusiones que nos inviten a reflexionar sobre todos los aspectos de los aprendizajes trabajados. Según apunta Batlle (2011), esta pedagogía pretende formar personas críticas y consecuentes con la sociedad y la realidad en la que vivimos y a su vez, ofrecer un servicio a la comunidad.

De acuerdo con Sánchez y Araya (2013) la comunidad educativa se debe replantear la finalidad de la educación y con ello responder a muchas carencias del sistema educativo. La búsqueda de una vida plena, conforme a unas convicciones propias y encaminada a un desarrollo profesional exitoso no deben ser factores excluyentes al respecto según exponen (García-Gutiérrez et al., 2020). Siguiendo esta perspectiva, el ApS, no solo constituye una metodología innovadora sino una filosofía educativa que junto a la

investigación basada en la comunidad (Munck, 2016) se enriquece ayudándonos a comprender mejor el fenómeno educativo desde una posición integradora (García-Gutiérrez et al., 2020).

Rodríguez-Gallego (2013) ya constata que se debe implantar y fortalecer una docencia bien estructurada destinada a la formación del alumnado en cuanto a contenidos teóricos y prácticos aplicados al ApS. La falta de contextualización de los aprendizajes a situaciones reales es quizás uno de los principales fracasos de la pedagogía en los últimos tiempos.

## 2. Fundamentación Teórica

Los orígenes del ApS se remontan a los comienzos del siglo XX en los Estados Unidos. Tal y como exponen Puig y Palos (2006) cuando nos hablan de los orígenes del ApS, William James y John Dewey aportaron ideas fundacionales desde dos puntos de vista totalmente diferentes. James en una conferencia pronunciada en la Universidad de Stanford en 1906, propuso que el servicio civil a la sociedad podía ser el “equivalente moral a la guerra” (James, 1906). La aportación de Dewey como una “actividad asociada con proyección social”, que, junto con otros principios, como el de actividad, interés y experiencia completan su pensamiento pedagógico con el que pretende que la actividad redunde en el beneficio de la comunidad, ya que solo a través de la implicación en la mejora del orden social se logrará la plena integración social de cada generación de jóvenes (Dewey, 1926).

El término ApS como lo conocemos en la actualidad tardaría unos años en afianzarse. Durante la década de 1960, el término de aprendizaje-servicio (“service-learning”) tuvo una rápida difusión en Estados Unidos y el mundo anglosajón (Ortíz, 2020). Seguidamente Canadá y América Latina pasaron a impulsar el ApS en la formación de sus estudiantes. Con el tiempo otros países del resto del mundo han aplicado esta metodología en sus ámbitos educativos. Sin embargo, según los datos recogidos por (Martínez-Usarralde et al., 2019) la puesta en marcha de proyectos ApS parece no estar presente en muchos países europeos.

En España, la implantación del ApS es bastante reciente, según Batlle y Escoda (s.f.) es en 2004 cuando aparece a partir de trabajos en Cataluña y País Vasco y tal como apunta Conde (2020) una vez extendido por el resto del territorio nacional, se crea la Red



Española de Aprendizaje-Servicio en 2010. Destaca Aramburuzabala (2018) el hecho de encontrar modelos de acción que alimenten la esperanza sobre un concepto de educación más amplio, ético, comprometido y justo, pero al mismo tiempo implicado en términos curriculares. Según Redondo-Corcobado y Fuentes (2020), existen datos que refuerzan la idea de que, en España, coincidiendo con el modelo estadounidense de ApS, esta metodología todavía tiene a la universidad como principal referente, de forma antagónica a América Latina cuyos trabajos con esta metodología se centran más en las escuelas.

Se hace necesario llevar a cabo iniciativas que alienten la participación democrática del alumnado y su mayor compromiso con la sociedad (Puig y Palos, 2006). John Dewey trazó la línea del ApS como un instrumento de la educación para la ciudadanía ante la fuerte realidad del individualismo extremo. Algunos autores clásicos como Alexis Tocqueville ya intuyeron que el desarrollo pleno de las formas demócratas comportaría un individualismo creciente. Recuperar el capital social como motor de búsqueda del bien común y en consecuencia del beneficio colectivo es recuperar lo que la gran mayoría de generaciones anteriores nos han intentado transmitir a través de sus consejos y de sus experiencias de vida. Son entonces, las entidades educativas las protagonistas de formar individuos que a posteriori tomen partido en todos los ámbitos de la sociedad (Durán y Corbella, 2012). En este sentido Ochoa et al. (2018) confirman que es la convivencia escolar un entorno ideal para construir relaciones de respeto y al mismo tiempo, contribuir a la formación ciudadana.

Todos estos continuos procesos de cambio en la sociedad que se han dado durante el último siglo demandan un impetuoso cambio de paradigmas educativos tradicionales hacia propuestas pedagógicas transformadoras (Lamoneda, 2018). En consonancia con esta argumentación, Morales et al. (2013) han sugerido el empleo de metodologías activas para el desarrollo de las competencias morales. López-Medialdea y Martín (2020) destacan que ser protagonista activo sobre necesidades reales es una de las grandes características del ApS y por lo tanto es una propuesta educativa que implica cambios prosociales y estructurales en el alumnado.

Rodríguez-Gallego (2013) destaca que muchos países están promoviendo las prácticas ApS dados los resultados positivos que esta metodología promueve a nivel tanto académico como de compromiso social. Como señalan Troncoso y Rojas (2014) la universidad debe renovarse y transformar su compromiso con la sociedad siendo más justa y ejemplar e

involucrándose con valores cívicos y democráticos. En la Educación Superior el uso del ApS se ha expandido a lo largo de las últimas décadas (Aramburuzabala et al., 2019; Lough, 2018) y este puede ser el camino para formar nuevos docentes que presten la atención necesaria y el servicio requerido para el uso de metodologías como el ApS. Siguiendo este hilo ya existen experiencias desarrolladas que han mostrado beneficios en el aprendizaje y el desarrollo personal del alumno universitario (Capella et al., 2019).

Santos-Pastor et al. (2020) ya destacan el interés que el ApS está teniendo dentro del marco de la Educación Superior y por ello surge la necesidad de comprobar sus efectos en la formación universitaria. En esta misma línea, García-Gutiérrez et al. (2020) comentan acerca de la investigación innovativa como seña de identidad de las instituciones de educación superior, lo que demuestra un cambio de mentalidad pedagógica institucional. Es decir, “el camino por el compromiso social dentro de la educación superior está fluyendo positivamente frente a las demandas que precisamente genera la sociedad actual” (Martínez-Usarralde et al., 2019, p. 151).

El ApS es un enfoque metodológico que según Batlle (2013) se articula desde el aprendizaje experiencial y el servicio a la comunidad, en el que los participantes transfieren la excelencia, el talento y la creatividad, al compromiso social. Lamoneda (2018) destaca el valor de los ApS por la implicación de los participantes y la adquisición de competencias genéricas. En este mismo hilo, Callen et al. (2013) aportan argumentos que justifican el empleo de la metodología ApS para la adquisición de competencias por parte del alumnado.

Los ApS tal y como nos explica Campo (2014) mejoran las experiencias y a pesar de ser una propuesta innovadora se componen de elementos muy familiares: el servicio a la comunidad, el aprendizaje de conocimientos, habilidades y valores que desarrollan la escuela y las instituciones educativas no formales. Bär y Puig (2018) insisten en que estos proyectos deben apoyar transformaciones reales, de nada servirían si las experiencias estuvieran vacías de trasfondo real.

La escuela tiene que enseñar a transformar la información en conocimiento ayudando al alumnado a recomponer una visión global de los problemas del entorno. Es necesaria una adaptación de las metodologías que ayuden a crear paisajes de aprendizaje y experiencias prácticas que ayuden al alumnado a acercarse a la realidad social que nos rodea. Un cambio de cultura de centro de esta magnitud requiere que los participantes puedan ver

las transformaciones y además experimentar nuevas dinámicas y sentirse motivados por las novedades (Carmona et al., 2016).

La educación actual, además de atender al desarrollo científico y técnico (eminentemente cognitivo) de la sociedad, debería tener en cuenta sustratos no menos importantes de índole ética y social. Sabemos que si la formación de nuestros/as jóvenes no apuesta decididamente por una orientación más sensible frente a los problemas sociopolíticos imperantes, el quehacer educativo continuará contribuyendo significativamente a perpetuar el modelo social hegemónico y, en consecuencia, a aumentar la desigualdad global. (Chiva y Pallarés, 2018, p. 9)

La UNESCO (1993), nos dice que educar para la democracia implica empoderar al alumnado para participar activamente en todos los ámbitos de la vida social y política. Por otro lado, la Declaración de Bucarest (EHEA, 2012) destaca la dimensión social como motor de aprendizaje incidiendo en el papel central del estudiante en ese proceso. En relación con las cuestiones pedagógicas, Puig et al. (2015) destacan cinco bloques: la vinculación curricular, la calidad educativa del servicio, las relaciones de partenariado con las entidades sociales, la evaluación del alumnado y los cambios organizativos requeridos.

En lo referido a la aplicación del ApS en la educación física, diversos estudios recientes como los de (Calvo et al., 2019; Quintero et al., 2018) aconsejan su puesta en práctica en diferentes ámbitos de trabajo. Todos ellos destacan las bondades ofrecidas por esta metodología y coinciden con Smith y Bitzer (2015) quienes consideran el ApS como una metodología que enriquece las diferentes experiencias en el ámbito académico, personal y profesional. El ApS presenta una excelente oportunidad para desarrollar los contenidos y competencias propios de la educación física a través de una formación teórico-práctica integral (Wilkinson et al., 2013). Para Franco-Sola y Figueras (2020) no cabe duda de que EF y ApS se complementan y engrandecen mutuamente. Además, estos autores coinciden en que lo hacen creando un binomio pedagógicamente congruente y recíprocamente interesante.

Las experiencias de éxito vividas en los contextos reales que se plantean en el ApS pueden provocar el reajuste de sus expectativas para lograr sus metas, así como la toma de conciencia sobre sus capacidades para la resolución de problemas (Chiva et al., 2018). Los docentes reconocen que [...] es necesario un diálogo horizontal con los estudiantes para

que se cree un clima de confianza en donde prevalezca el diálogo y el consenso, y fomentar con esto la responsabilidad de las y los estudiantes (Ochoa et al., 2018).

De igual modo, los participantes descubren cómo su empatía para con los otros aumenta al percibir e identificarse con los sentimientos de los demás, tanto en relación a los propios compañeros de clase, como especialmente a los receptores del servicio (Chiva et al., 2018). Interesa señalar que la participación no puede considerarse como tal, si la opinión del alumnado no influye en las decisiones tomadas o en aquellas acciones en las que son responsables (Ochoa et al., 2018).

Las competencias son parte primordial y uno de los principales objetivos de la aplicación y ejecución de esta metodología ApS en diversos proyectos (Martínez-Usarralde et al., 2019). Siguiendo esta afirmación, Chiva et al. (2018) opinan que el ApS refuerza la adquisición por parte del alumnado de competencias relacionadas con el saber hacer, que, con enfoques tradicionales, difícilmente se podrían alcanzar. Los mismos autores no dudan en que esta impresión está relacionada directamente con la “Autorrealización académica”. Tal y como afirman Martínez-Usarralde et al. (2019) esto se debe a la variedad de fórmulas de participación que esta metodología permite.

Tal y como nos explica Santos Rego et al. (2017) el Aps es una metodología emergente que requiere ser evaluada mediante el apoyo de investigaciones rigurosas que contribuyan a garantizar su permanencia en el tiempo. De esta manera, trascenderá más allá de las modas efímeras en educación y podrá aspirar a generar un cambio educativo y social (Redondo-Corcobado y Fuentes, 2020). En este sentido son bastantes los estudios y experiencias que en los últimos años impulsan esta metodología pedagógica que permite desde la intervención en lo social, la unión entre alumnado, contexto y currículum (López-Medialdea y Martín, 2021).

### 2.1. Concepto de Aprendizaje y Servicio (ApS)

De acuerdo con Puig y Palos (2006), se antoja complicado una definición de ApS que implique las múltiples teorías, propuestas, tendencias y objetivos que han ido enriqueciendo el concepto de ApS a lo largo de la historia. Tal y como afirman Chiva y Pallarés (2018) al tratarse de un fenómeno educativo bastante complejo puede ser conveniente revisar diferentes definiciones con el fin de delimitar a qué nos referimos cuando hablamos de ApS.

Autores pioneros en el estudio como Furco y Billig (2002) lo definen como un modelo pedagógico que tiene como protagonista a los estudiantes y a la sociedad y que persigue la aplicación de las competencias y la comprensión de los contenidos curriculares en contextos reales, de forma experiencial y con el objeto de ofrecer un beneficio social. Si tal como recalcan Eyler y Giles (1999) añadimos los ciclos de acción y reflexión nos puede quedar un concepto de ApS mucho más matizado.

Tapia (2008) nos analiza el ApS como una actividad o programa de servicio solidario protagonizado por los estudiantes, orientado a atender eficazmente las necesidades de una comunidad y planificada de forma integrada con los contenidos curriculares con el objetivo de optimizar los aprendizajes.

Son multitud las definiciones que hay sobre ApS y en ellas se refleja lo que el concepto de ApS pretende englobar. En este caso se ha querido escoger la más representativa para el proyecto presentado:

El ApS es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y tareas de servicio a la comunidad en una sola actividad bien articulada, que toma la forma de un proyecto educativo pensado para que los participantes aprendan enfrentándose a necesidades reales sobre las que es posible intervenir con posibilidades de mejorar la situación. (De la Cerda, 2009, p. 29; en Puig et al., 2009)

Por lo tanto, “una práctica de ApS de calidad debe implicar un aprendizaje riguroso, vinculado simultáneamente a una acción solidaria planificada, procurando impactar de forma positiva en la vida de una comunidad” (Rodríguez-Gallego, 2013, p. 98). Siguiendo este hilo, existen unos criterios mínimos de calidad que la comunidad académica ha de tener en cuenta (Martínez, 2008):

1. Tener una duración suficiente para producir impacto en la comunidad y en el alumnado.
2. Contar con una intensidad significativa en tiempo y frecuencia de la actividad solidaria.
3. Caracterizarse por un elevado grado de participación del alumnado.
4. Satisfacer necesidades reales de la comunidad.
5. Estar integrado en el currículo académico.
6. Haber sido minuciosamente planificado.

## 2.2. El Aprendizaje y Servicio: Un aprendizaje experiencial y significativo

El ApS como señalan Folgueiras et al., (2013) es una metodología pedagógica que fomenta el aprendizaje de los estudiantes a través de la participación activa en experiencias asociadas al servicio comunitario, contribuyendo a despertar en el alumnado su interés por la acción colectiva y su formación ciudadana. Tal y como afirma Lamoneda (2018), el ApS recibe una clara influencia de paradigmas pedagógicos constructivistas. Autores como Kolb, Dewey y Piaget entre otros muchos, han defendido el aprendizaje basado en la experiencia como el mejor método para la adquisición de conocimientos. Estudios recientes demuestran que la enseñanza a través del aprendizaje experiencial y más concretamente el ApS, tiene un efecto positivo más significativo sobre las competencias de los alumnos que la educación tradicional (Conde, 2020).

De acuerdo con el aprendizaje participativo, Mayor y Rodríguez (2016) confirman en el ApS el desarrollo de competencias profesionales y la mejora de la eficiencia, además de ser una metodología que enfatiza en el desarrollo de la competencia social y ciudadana. Según Aramburuzabala y Opazo (2015), las experiencias ApS pretenden reforzar en el alumnado su conocimiento y habilidad prestando un servicio a la comunidad y, por lo tanto, tratar de satisfacer necesidades reales ayudando a entidades, personas o colectivos vulnerables o con pocos recursos.

Uruñuela (2018) considera a la sociedad como una extensa red de relaciones interpersonales y de responsabilidad, donde, todos y todas debemos procurar el bien común.

El ApS encarna una innovación que aspira a un cambio en las formas de enseñanza tradicionales, ya que sobrepasa los límites del currículo y esto permite el desarrollo de nuevas formas de auto-organización. La acción organizada en la innovación es decisiva, y el ApS es una herramienta clave para recuperar y reconstruir espacios sociales y educativos. (Opazo, 2015, p. 17)

El trabajo en este tipo de proyectos se basa en la continua interacción de los participantes, enriqueciendo el proceso de aprendizaje a través de los valores implicados en el ApS: confianza, generosidad, cooperación y respeto (Batlle, 2012).

El impacto personal del ApS en cuanto al servicio y la asignatura nos indica lo siguiente:

En el ámbito personal, al diseñar proyectos, realizarlos, tomar decisiones, resolver problemas, presentar los proyectos, hablar en público, sentirse útiles y reconocidos eleva a niveles importantes su responsabilidad, afán de superación, motivación, comunicación, creatividad y autoestima y confianza. (Rodríguez-Gallego, 2013, p. 109)

A pesar de que los resultados obtenidos hasta el momento hablan bien de la implantación del ApS, su extensión en planes formativos se considera todavía limitada (Gil y Chiva, 2014).

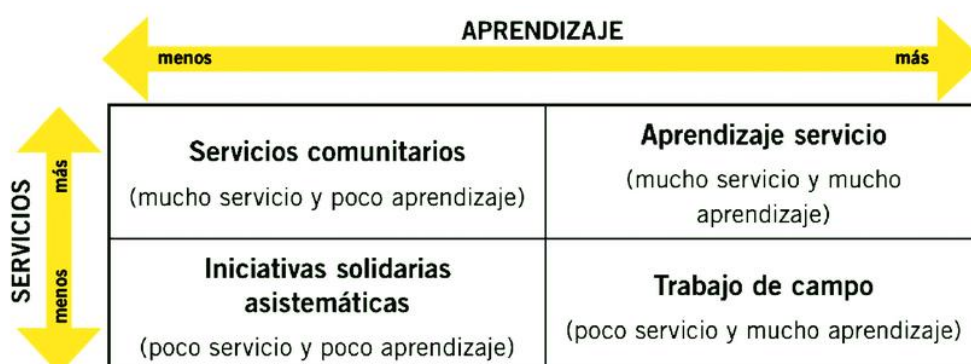
### 2.3. Diferencias entre Aprendizaje y Servicio, voluntariado y otros

*“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo” (Benjamin Franklin)*

Tal y como nos indica Batlle (2011), el ApS no representa una novedad absoluta, más bien se trata de una original combinación de elementos sobradamente conocidos en las pedagogías activas. Rodríguez-Gallego (2013) destaca la importancia de diferenciar el ApS de otras iniciativas con clara intención solidaria, pero de dudoso impacto educativo, así como de otras experiencias muy educativas, pero de escaso corte solidario. Para este fin puede resultar de utilidad la Figura 1 sobre los “cuadrantes de aprendizaje y servicio”, propuestos por el Service-Learning 2000 Center de la Universidad de Stanford, adaptado por Puig et al. (2007).

**Figura 1**

**Cuadrantes del aprendizaje-servicio. (Adaptado por Puig et al (2007)).**



Fuente: Service-Learning 2000 Center, Service-learning Quadrants, Palo Alto, CA, 1996

Para (Tejedor et al., 2019) el ApS debe reunir cinco características:

1. Abordar necesidades particulares de la comunidad que sean integradas en los contenidos curriculares.
2. Establecer relaciones interpersonales entre el alumnado.
3. Desarrollar tareas de carácter colaborativo y de reflexión.
4. Analizar el contexto institucional.
5. Participación de los implicados en el proceso de evaluación.

Capella et al. (2014) consideran imprescindible delimitar la naturaleza del servicio para diferenciar el ApS de otro tipo de prácticas o metodologías que podrían llevar a confusión por la similitud en la práctica. Para este propósito, Franco-Sola y Figueras (2020) en la Tabla 1, destacan seis indicadores que ayudan a diferenciar el ApS de otro tipo de acciones.

**Tabla 1**

**Diferencias entre ApS, prácticum y voluntariado (Franco-Sola y Figueras, 2020, p. 116)**

<b>Indicadores</b>	<b>ApS</b>	<b>Prácticum</b>	<b>Voluntariado</b>
Aprendizajes curriculares	Sí	Sí	No
Servicio a la entidad	Sí	No, explícitamente	Sí
Finalidad	Académica/Social	Académica	Social
Evaluación y calificación	Sí	Sí	No
Nivel de compromiso	Sí	Sí	Sí
Inclusión en el plan docente	Sí	Sí	No

Por su parte Conde (2020) identifica tres características que permiten distinguir un ApS del resto; la primera es la cuidadosa planificación que conlleva por parte de las instituciones, la segunda es su vinculación curricular y finalmente la equidad en importancia entre el aprendizaje y el servicio prestado. En esta línea, Bär y Puig (2018) destacan que, sin aprendizaje significativo, el servicio no justifica la actividad y que los aprendizajes deben estar relacionados directamente con lo que el currículum dispone. Por lo que se requiere que los aprendizajes estén anclados en espacios bien definidos de la programación escolar (Bär y Puig, 2018). Rodríguez-Gallego (2013) nos resume los beneficios del ApS en tres ámbitos:



- *Currículum académico*, en cuanto a mayor formación práctica y la readaptación de los contenidos teóricos para hacerlos más pertinentes al contexto social.
- *Formación en valores*, como la prosocialidad, la responsabilidad social y la solidaridad, ayudando de esta forma a la formación para la ciudadanía.
- *Vinculación con la comunidad*, ya que la intervención surge de la necesidad social del entorno real.

### 3. Diseño de una propuesta de Aprendizaje y Servicio (ApS)

Un buen ejemplo de propuesta que puede resultar muy aclaratorio a la hora de emprender una aventura de ApS puede ser el expuesto en su web por la NYLC (National Youth Leadership Council, 2021):

“Recoger basura en la orilla de un río es un servicio. Estudiar muestras de agua bajo un microscopio es aprender. Cuando los estudiantes de ciencias recolectan y analizan muestras de agua, documentan sus resultados y presentan los hallazgos a una agencia local de control de la contaminación, eso es aprendizaje-servicio”.

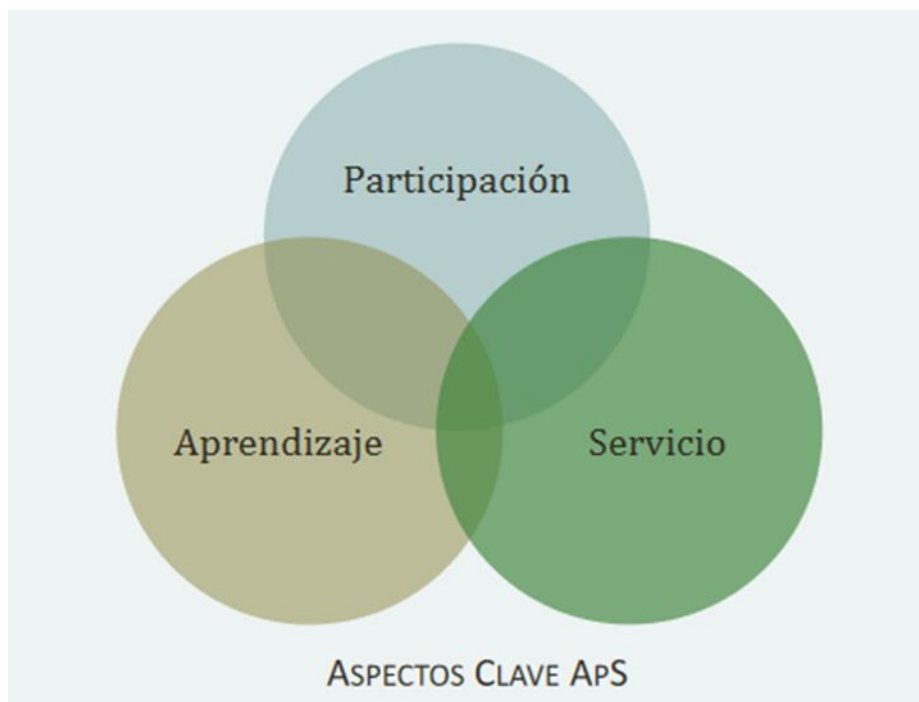
El alumnado que salga de las escuelas debe ser capaz de pensar por sí mismo, teniendo la facultad de saber cómo actuar en situaciones de la vida real, investigando, siendo responsable de sus conocimientos y analizando qué ha de hacer y por qué. Esto requiere un modelo de trabajo en las escuelas que recupere las ansias por reflexionar, aprender y compartir, basado en los medios como herramientas del aprendizaje escolar y en una acción educativa en la que el alumnado sea un agente activo del proceso (Pallarés, 2014).

Lamoneda (2018) comenta que los sectores de población a los que se destinan las propuestas de ApS en educación física son los menores, discapacitados, reclusos y tercera edad. Es para este último colectivo para el que vamos a destinar nuestra propuesta, con la intención de emprender una pequeña iniciativa que pueda ser continuada, ampliada, mejorada y sobre todo sostenible en el tiempo.

En la siguiente figura, podemos ver los aspectos clave del ApS según Folgueiras (2019).

**Figura 2**

**Aspectos clave del ApS. Aprendizaje y Servicio y Participación (Folgueiras, 2019, p. 2)**



Fuente: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/131037/1/Aps%20y%20Participaci%C3%B3n.pdf>

Uruñuela (2018) comenta que se necesitan personas comprometidas con la mejora del entorno social, de no ser así “¿para qué sirve entonces la educación?”. La necesidad de una mayor apertura de los centros escolares a su entorno y de un compromiso más profundo con la sociedad sin olvidar que en ciertos aspectos, los centros escolares actúan como empresas y como tal necesitan ofrecer a sus clientes productos innovadores y atractivos para trabajar, además de darse a conocer; un ejemplo claro son las jornadas de puertas abiertas.

Un ApS es una propuesta pedagógica que en la que no es suficiente solamente con la voluntad de los educadores. Es necesario un tejido humano y social importante según la magnitud de la idea, no obstante, no es necesario empezar con proyectos demasiado ambiciosos. Basta con empezar con una idea muy sencilla, que nos permita irle dando forma y buscar su sostenibilidad en el tiempo como principal objetivo.

Autores como Puig et al., (2007) destacan que no existen dos proyectos ApS iguales y proponen cinco grandes etapas o fases que a su vez pueden comprender diversas tareas con gran flexibilidad en su secuencia. Estos autores proponen las siguientes fases:

1. Idear (Preparación)
2. Planificar
3. Realizar y seguir
4. Evaluar
5. Cerrar y difundir

De cada una de estas etapas podemos destacar los siguientes aspectos:

1. **Idear o preparar el proyecto:** Esta fase empieza localizando una necesidad social para darle una solución real. Hay que esbozar las primeras ideas y darles sentido.
2. **Planificar:** Debemos ser conscientes de con qué contamos (material) y con quién contamos (personal) para llevar a cabo el proyecto. Cuanta más ayuda mejor, pero esto no resulta sencillo en muchas de las ocasiones. El partenariado es fundamental para el trabajo de los ApS así como la coordinación con todos los agentes involucrados. La preparación previa de todos los materiales y contenidos es básica para el buen desarrollo de las siguientes etapas.
3. **Realizar y seguir:** Ejecutar las acciones y realizar un seguimiento de todo lo acontecido durante el proceso para su posterior valoración.
4. **Evaluar:** La evaluación ha de ser multifocal y por lo tanto todos los agentes que han formado parte en el proyecto deben constar en la misma. No debemos olvidar una evaluación acreditativa que reconozca y de valor a la implicación de las personas con un reconocimiento social.
5. **Cerrar y difundir:** Es necesario buscar la sostenibilidad de cada proyecto y por lo tanto conviene analizar los factores de mejora y es necesario darle difusión por lo múltiples medios disponibles; prensa, blog corporativo, familias, entidades sociales, etc.

El ApS, como explican García y Mendiá (2015), fomenta la educación en valores, la competencia social y ciudadana y el emprendimiento social. Si a todo esto añadimos elementos como el diálogo y la cooperación para la toma de decisiones y todas las actividades que envuelven y se desarrollan en los proyectos, podemos decir que implica profundamente al conjunto de los agentes que participan en él.

La idea de este TFG es un proyecto ApS con alumnado de 4º de Primaria en el que los niños y las niñas van a trabajar con personas de la tercera edad y en el que se pretenden de forma recíproca una serie de intercambios y aprendizajes intergeneracionales. Aunque

el proyecto tiene su inicio desde el área de EF, la primera sesión se desarrolla en la clase de Lengua y además pretende englobar otras áreas como la de Ciencias Sociales y la de Plástica, trabajando de forma transversal contenidos de Matemáticas y de Valores Cívicos.

El inicio del proyecto da lugar con la llegada de una carta a nuestra clase, en la que una anciana llamada Soledad pide ser escuchada ante su situación de olvido y de soledad por parte de la sociedad y entre ella de sus seres más cercanos.

Esta es una realidad que desgraciadamente se ha venido acrecentando en las últimas décadas y en la que el alumnado va a tener que realizar una lectura comprensiva y reflexiva de la carta, para posteriormente debatir sobre las condiciones y razones que pueden desembocar en estas situaciones.

Con ayuda de las TIC buscaremos noticias e información que nos ayude a ver más casos como el de Soledad y nos sitúe en una posición global del problema para empezar a formar una idea de lo que podemos hacer nosotros al respecto. Las tecnologías digitales se pueden incluir en los proyectos de manera instrumental porque facilitan y optimizan el desarrollo de los proyectos, pero también pueden ser objeto central del aprendizaje o del servicio (García-Gutiérrez et al., 2020).

El alumnado va a tener la oportunidad de ir tejiendo sus propios aprendizajes a lo largo de todo el proceso ya que a través de sus ideas e interrelaciones van a ir conformando su participación en el proyecto. Para ello, y como docentes, los acompañaremos, orientaremos y guiaremos en todo el proceso. Tal y como nos explican García-Pérez y Mendía (2015) como personas adultas debemos aportar crítica constructivista, bagaje y empatía para estimular al grupo y al individuo para que vaya fabricando su propio proyecto.

Como se irá desarrollando más adelante en este documento, el alumnado va a tener la oportunidad de elaborar una carta de respuesta, de decidir qué acciones van a emprender para concienciar a la comunidad educativa del problema y qué ideas pueden aportar para buscar soluciones al respecto. Entre otros, van a poder aprender sobre las tradiciones y juegos de la tercera edad, porque estas generaciones también han sido niños como ellos y gracias a la unidad didáctica de juegos tradicionales en el área de EF y CCSS, tendrán la oportunidad de desarrollar juegos, conocer su historia y preparar una sesión para poder jugar con los ancianos de una residencia en un evento final que nos servirá como colofón

al proyecto y donde las emociones de todos los presentes darán sentido a todo este trabajo.

Durante el camino habrán trabajado la historia de los mayores y de sus abuelos, de sus tradiciones y hábitos. Habrán establecido contacto con el lugar del evento final a través de un video elaborado por ellos mismos y de una videoconferencia días antes del evento final. Habrán elegido un refranero y adivinanzas para hacer una lectura compartida con los ancianos, una carta de juegos tradicionales para hacer una sesión conjunta con los ancianos y, además, les habrán preparado un regalo que les entregarán ese día, gracias a su trabajo en el área de Plástica.

Como broche final al proyecto se realizará un Gala Final de reconocimiento en el que se invitará a toda la comunidad escolar y agentes sociales como Servicios Sociales del Ayuntamiento entre otros a los que se les entregará un informe realizado con las reflexiones del ApS en el que intentaremos expresar nuestra idea de seguir este proyecto, de hacerlo sostenible y mejorarlo para poder llevar a cabo de una forma más global y con la ayuda de más entidades sociales y privadas para tratar de poner solución a la situación de abandono, olvido y rechazo que viven muchas personas de la tercera edad.

### 3.1. Contextualización

Título: **“Compañía para Soledad”**

La unidad didáctica de juegos tradicionales está pensada para trabajarla con alumnado de 4º curso de educación primaria. Esta unidad didáctica situada dentro del bloque 3 del área de educación física y es el origen de un proyecto de ApS orientado a un aprendizaje recíproco con personas mayores de nuestro entorno. Se trata de un proyecto interdisciplinar que comparte protagonismo con las áreas de Lengua Castellana, Ciencias Sociales y Educación Plástica.

Es un proyecto pensado para el trabajo conjunto de las dos vías de cuarto curso del centro, por lo tanto, existirán momentos de trabajo con el grupo clase y habrá momentos en los que se tengan que buscar espacios inter-aulas o aprovechar sesiones de EF conjuntas para ir tejiendo el diseño del ApS. Se hace necesaria la perfecta coordinación y transmisión de información entre todos los tutores y docentes implicados en el proyecto, para saber en qué punto de este nos encontramos en cada momento del proceso enseñanza-aprendizaje.

Este tipo de acciones necesita de una coordinación previa adecuada y optimizada. Empezando por la entidad colaboradora, en este caso, hemos hablado con la directora del centro de mayores, la que nos ha confirmado la predisposición por parte de las cuidadoras y personal del centro a colaborar en el proyecto. El proyecto y sus actividades deberán conocerse por parte de todos los implicados en el mismo y las familias tendrán que estar conformes con el contenido de este para que a su vez sean parte activa de los aprendizajes de sus hijos.

No debemos olvidar que este tipo de proyectos deben estar reflejados en la programación del centro y además disponer de los correspondientes permisos rellenados y firmados. Al ser una actividad que tiene una parte de su desarrollo en el exterior del colegio, será necesario el consentimiento de las familias para el traslado del alumnado y además su consentimiento para poder tomar fotos y grabar vídeos que nos sirvan como material complementario de observación y evaluación de todo el proceso.

### 3.2. Justificación

Conviene destacar que esta idea de ApS podría desarrollarse con alumnado de cualquier edad, inclusive de infantil, de hecho, existen ejemplos de proyectos ApS llevados a cabo con alumnado de diferentes edades. En este caso se ha elegido este curso por contextualizar mejor los aprendizajes teniendo en cuenta que a partir de estas edades los niños van desarrollándose como personas con pensamientos, sentimientos y deseos propios y por lo tanto cada uno es diferente al resto.

Nos encontramos en una fase en la que el sentimiento de pertenencia al grupo se va consolidando, pudiéndose crear conflictos con los adultos, en este caso con los profesores y las familias. Por lo tanto, nos situamos ante un interesante desafío de trabajar a través del juego ese desarrollo moral del alumnado que le ayude a posicionarse en su propio lugar dentro de la sociedad.

Vamos a aprovechar ese sentimiento de grupo para potenciar el trabajo cooperativo respetando las normas y a las personas que conforman el proyecto e implicando cognitivamente a todos los miembros del grupo hacia una visión global de ciertos problemas reales de la sociedad. Como señala Imbernón (2016) las características son su intencionalidad pedagógica y la adquisición de aprendizajes, teniendo como último fin el de formar para mejorar una realidad.

El carácter globalizado del ApS promueve la integración de aprendizajes cognitivos, emocionales e inter e intrapersonales. De este modo, resulta muy congruente con el planteamiento actual de la EF que, apuesta por un paradigma integral de la persona, equilibrando la educación cívica y en valores a la competencia física y motriz. (Franco-Sola y Figueras, 2020; pp. 116-117)

### 3.3. Objetivos

Como en todo proyecto estableceremos una serie de objetivos, los cuales hemos dividido en dos tipos; por un lado, tenemos los considerados generales y por otro, los específicos.

Objetivos generales:

- Ofrecer el ApS como una alternativa real y posible de aplicación en el aula.
- Valorar al grado de satisfacción de todos los implicados en el proyecto.
- Estimular el desarrollo de habilidades y actitudes sociales en el alumnado.
- Tomar conciencia del envejecimiento natural de las personas y estimular el compromiso personal para manejarlo de una forma cívica y solidaria.

Objetivos específicos:

- Valorar a la tercera edad como se merece.
- Promover el respeto por nuestros mayores.
- Reforzar los vínculos afectivos con la familia.
- Establecer un aprendizaje recíproco e intergeneracional con los ancianos.
- Proponer soluciones a un problema real como es la soledad no deseada.
- Desarrollar actitudes de participación, respeto recíproco y tolerancia.
- Consolidar nuestro comportamiento cívico a través de un trabajo colectivo.
- Conocer, mediante la aplicación de una metodología como es el ApS, el nivel de consecución de las competencias trabajadas.
- Conseguir los aprendizajes curriculares establecidos.

### 3.4. Competencias

La introducción de las competencias en el currículum, entendidas como la capacidad de aplicar conocimientos con el objetivo de resolver de forma eficaz problemas de la vida cotidiana ha generado un giro competencial en la EF tal y como analizan Franco-Sola y Figueras (2020). Como resaltan Fernández-Martínez et al. (2012) nos encontramos frente a

un escenario novedoso, donde las competencias adquieren una especial relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este es un asunto que como docentes debemos aprovechar para replantearnos nuestra práctica. Muchos de estos cambios de metodología se inician en las universidades, pero todos ellos pueden ser extrapolables a otros ámbitos de la educación y la intención ha de ser que, tal y como expresan Fernández-Martínez *et al.* (2012) las nuevas metodologías han de sustituir a las tradicionales para ir adquiriendo las competencias específicas. Estos autores también destacan que el nuevo modelo ha de situar al estudiante como centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dando importancia no solo a lo que aprende sino al cómo lo aprende, lo que supone un importante esfuerzo, por parte del estudiante en su competencia de aprender a aprender.

**Tabla 2**

**Relación estándares, competencias e indicadores de logro (elaboración propia)**

ÁREA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO
<b>Educación Física</b>	Est.EF.3.1.3	CAA CMCT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de adaptar movimientos y cálculos a los diferentes tipos de juegos.</li> <li>- Utiliza de forma eficaz la motricidad fina y el cálculo mental (Juegos de habilidad y puntería).</li> <li>- Regula sus propias capacidades con la intención de lograr los objetivos.</li> <li>- Asume de forma autónoma su rol tanto en juegos de cooperación, como de cooperación-oposición.</li> </ul>
	Est.EF.6.8.1	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de diferenciar los diferentes tipos de juegos populares y tradicionales en función de las destrezas implicadas.</li> </ul>
	Est.EF.6.13.2 Est.EF.6.13.4 Est.EF.6.13.5	CSC CIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El alumnado es autónomo y muestra iniciativa en la resolución de problemas.</li> <li>- Respeta las reglas de oro y las rutinas de preparación y recogida de materiales en las sesiones.</li> <li>- Respeta las normas del juego y las acepta.</li> <li>- Muestra respeto por los compañeros y acepta su rol dentro del grupo</li> </ul>



			asignado
<b>Lengua Castellana</b>	Est.LCL.1.10.1	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica la escucha activa y adapta su discurso oral a esta.</li> <li>- Se expresa de forma clara y precisa en los discursos orales.</li> </ul>
	Est.LCL.3.1.3	CIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja diferentes tipos de textos escritos de forma limpia y ordenada.</li> <li>- Utiliza un lenguaje adecuado en función del texto escrito.</li> </ul>
	Est.LCL.3.6.1	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de expresar de forma escrita sus propias ideas y opiniones.</li> </ul>
	Est.LCL.3.8.1	CD CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza las TIC como recurso en la búsqueda de información.</li> <li>- Presenta y edita textos con ayuda de herramientas TIC.</li> </ul>
	Est.LCL.5.3.1	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia entre distintos textos literarios (poemas, cuentos, adivinanzas, etc....) y expresa sus diferencias.</li> <li>- Es capaz de relacionar los txtos literarios con su propia realidad social y cultural.</li> </ul>
<b>Ciencias Sociales</b>	Est.CS.1.10.2	CSC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabaja en grupo de forma eficaz, tomando decisiones y aceptando responsabilidades.</li> </ul>
	Est.CS.4.4.1	CSC CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica contenidos del patrimonio cultural propio.</li> <li>- Muestra autonomía en clasificar y elaborar material propio a través de la elaboración de un porfolio personal</li> </ul>
<b>Plástica</b>	Est.EA.PL.2.3.2	CSC CIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lleva a cabo las tareas en grupo aceptando las normas y los roles.</li> <li>- Colabora de forma activa para la consecución de la tarea encomendada.</li> </ul>
	Est.EA.PL.2.5.1	CIEE CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de finalizar producciones de forma autónoma y en grupo con un resultado satisfactorio.</li> </ul>

A continuación, se explica la contribución a las competencias clave en relación con los estándares de aprendizaje e indicadores de logro.

### **1) Contribución a la CAA**

El alumnado debe ser protagonista de sus propios aprendizajes. Su capacidad para buscar las soluciones adecuadas a los problemas siendo parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental para el logro de los objetivos. Debe ser el alumnado de forma autónoma el que aproveche los recursos disponibles optimizando el tiempo disponible para ello.

### **2) Contribución a la CMCT**

Algunos de los juegos populares y tradicionales precisan del uso de cálculos de diferentes medidas como distancias, pesos, puntuaciones, etc. Si a esto le añadimos que la organización para poder realizar todo el itinerario planeado con eficacia, se añaden las unidades de tiempo a través de roles de trabajo como puede ser el de guía y cronometrador. Además, en la auto fabricación de los materiales también se hace uso de elementos geométricos y figuras tridimensionales.

### **3) Contribución a la CSC**

La actitud de comprensión y colaboración debe estar presente en todo momento. El respeto por los demás se trabaja a través de un clima de aula positivo y pacífico donde todo el alumnado se sienta incluido e involucrado. Este proyecto tiene un carácter social y por lo tanto las interrelaciones son continuas, tanto entre iguales, con el profesorado y con la familia. Existen momentos de trabajo en el colegio y también momentos de compartir aprendizajes y experiencias con las familias, destacando el momento final del proyecto donde existe un intercambio entre generaciones donde las emociones y sentimientos dan sentido a los aprendizajes trabajados.

### **4) Contribución a la CIEE**

Estar preparado para tomar la iniciativa es una capacidad que debe manifestarse en todos los procesos de aprendizaje. Esta actitud de emprendimiento resulta clave para lograr los objetivos planteados en el proyecto. La reflexión sobre los aprendizajes trabajados es continua y enfocada para que de forma autónoma el alumnado seleccione las mejores opciones para el trabajo desempeñado. Mostrar interés por las actividades y trabajar para lograr cumplir con las expectativas es la

mejor prueba de que el alumno está preparado para superarse y llegar al éxito en todos sus propósitos.

#### **5) Contribución a la CCL**

El lenguaje en su máxima expresión se pone de manifiesto a lo largo de todas las interacciones que tiene el alumnado con los agentes involucrados en el proceso de aprendizaje. Tanto lenguaje oral como escrito son protagonistas a través de las diversas tareas que dan sentido al proyecto. Es importante que el alumnado practique y sea consciente del tipo de lenguaje, más coloquial o formal, en función del momento en el que se encuentra dentro de las fases del proyecto.

#### **6) Contribución a la CD**

El uso de las TIC como motor de búsqueda de información y presentación de materiales es clave para demostrar la potencialidad y funcionalidad que nos ofrecen este tipo de herramientas en nuestro entorno de trabajo y de convivencia. Además, haciendo uso de diferentes herramientas de gamificación y de gestión de recursos, el alumnado es más consciente de la riqueza que ofrecen las TIC en su formación académica.

#### **7) Contribución a la CCEC**

Conocer nuestra historia y el patrimonio cultural son clave para entender la finalidad del proyecto. Son aspectos afianzados a través del intercambio intergeneracional al que da lugar el proyecto y también de los aprendizajes académicos a lo largo de las sesiones. Conocer la historia de nuestros mayores es conocer el origen e historia de muchos de los juegos utilizados en las sesiones de educación física y por lo tanto saber más de nuestros mayores y poder empatizar más sobre su vida y sobre sus costumbres.

### **3.5. Contenidos**

Los diversos contenidos implicados en este proyecto ApS están enlazados entre sí para dar una correcta consistencia a los aprendizajes desarrollados en el proceso. Hay que tener en cuenta que, por un lado, tenemos los aprendizajes específicos que nos propone el currículo y, por otro lado, nos encontramos los aprendizajes propios de las situaciones que van surgiendo a lo largo del proceso enseñanza aprendizaje.

La forma de afrontar los aprendizajes en este tipo de proyectos no suele ser la misma que se emplea habitualmente en las rutinas educativas de la escuela. Por eso, como docentes, debemos estar atentos para guiar y orientar al alumnado durante los aprendizajes, facilitando y adaptando los diferentes contenidos implicados. Las actividades y los contenidos tienen que adaptarse para que el proyecto tenga un sentido que iremos cumpliendo a través de diversos objetivos planteados; los curriculares, los específicos y los generales que nos tendremos que haber planteado con anterioridad.

El primer contacto con el proyecto se realiza en el área de Lengua, mediante la lectura comprensiva de una carta. Estableceremos un primer contacto con los ancianos a los que vamos a visitar, elaborando una carta y posteriormente un video que con la ayuda del personal del centro de mayores creará un primer vínculo de reciprocidad intergeneracional. Todo el guion y el contenido de este material está elaborado por el alumnado. Desde esta área vamos a orientarles en las tareas que el alumnado va a tener que llevar a cabo con sus familias; La elaboración de un árbol genealógico, trabajando así las relaciones de parentesco, proponemos también el visionado y posterior reflexión de una película en familia, el trabajo de interacción y reflexión entre las propias familias fomentando el trabajo con las propias historias familiares, reforzando de esta forma los recuerdos y las memorias de nuestros propios mayores y reforzando todavía más un vínculo emocional tan importante como es el familiar. Todas estas anécdotas y reflexiones, el alumnado podrá recogerlas en su propio cuaderno de bitácora. Para la visita al centro de mayores, el alumnado trabajará además las adivinanzas y el refranero, tanto castellano como también el propio de la lengua aragonesa.

En el área de Ciencias Sociales iremos trabajando a través de relatos, vídeos, fotografías y otros materiales audiovisuales con los que iremos enfocando al alumnado a las huellas que va dejando en nosotros el paso del tiempo. Aprenderemos sobre los orígenes e historia de los juegos tradicionales y populares y cómo jugaban nuestros mayores. Haremos un ejercicio de reflexión continuo para entender mejor cómo era la vida anterior a la que conocemos. Además, cada alumno/a tendrá la oportunidad de elaborar su propio fichero de juegos, que podrá compartir con amigos, padres y abuelos.

En el área de EF, les vamos a preparar una sesión de juegos tradicionales y populares a los ancianos, para jugar con ellos y pasar una jornada de diversión e intercambios intergeneracionales. Para ello nos serviremos de los contenidos propios de la UD acerca de

los diferentes antecedentes históricos acerca de la historia de los propios juegos. El alumnado va a tener que trabajar los conceptos de diversidad e inclusión, ya que las características propias de los ancianos les van a exigir tener en cuenta las múltiples casuísticas con las que nos vamos a encontrar y de esta manera intentar que todo el mundo participe en los juegos.

En el área de Plástica, trabajamos la creatividad en la elaboración de materiales propios para los juegos y que además servirán de regalo para los ancianos del centro. Regalos hechos con las propias manos del alumnado.

Las TIC juegan un papel muy importante, tanto para búsqueda de información como para la elaboración de documentos necesarios para desarrollar el proyecto. Es algo que no debemos desaprovechar dada la potencialidad que las diversas herramientas TIC nos ofrecen con el fin de enriquecer los aprendizajes a través de unos medios con los que las nuevas generaciones de alumnado se mueven con gran soltura.

Cada alumno/a va a tener la ocasión de realizar su propio cuaderno de bitácora en el que va a plasmar sus vivencias durante el proyecto. Todo el contenido emocional que este ApS implica tiene que expresarse durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Aparte, contamos con el apoyo de las familias, cuyo beneficio afectivo tiene que verse garantizado gracias a las tareas que tienen que realizar junto a sus hijos/as y las reflexiones que realicen acerca de las mismas.

Las emociones y sentimientos que el alumnado, los mayores y todas las personas implicadas en el proyecto ApS pueden vivir en la jornada de convivencia, seguramente sean el punto culminante del ApS. El contacto personal, tan necesario en nuestras vidas y que lamentablemente se ha visto interrumpido en estos últimos meses, es clave para entendernos como seres sociales y entender la importancia que tiene para las personas mayores el poder disfrutar, aunque sea, por un período breve de tiempo, de la compañía de otras personas.

Este proyecto ApS y todos los participantes en el mismo deben tener un reconocimiento en una jornada que acredite su participación en una propuesta de solución para concienciar a la sociedad de un problema tan real como extendido en nuestra sociedad, la soledad no deseada en personas mayores.

### *3.5.1. Contenidos Didácticos (Intra e Interdisciplinariedad)*

Durante 18 sesiones vamos a trabajar cuatro áreas de forma conjunta en el proyecto; Educación Física, Lengua, Ciencias Sociales y Plástica. Las características experienciales de los aprendizajes en el área de la educación física dotan a ésta de un carácter intradisciplinar muy congruente con los objetivos participativos de la metodología del ApS, adaptando motriz y cognitivamente aquello que se necesaria para que la actividad funcione.

Por otro lado, el amplio abanico de posibilidades que se nos abren a la hora de llevar a cabo las acciones de un proyecto de este calado nos obliga para tener en cuenta a otras áreas curriculares y buscar ayuda y colaboración de otros compañeros docentes con el fin, de lograr de una manera interdisciplinar enriquecer lo máximo posible las propuestas a desarrollar.

### 3.6. Temporalización

El proyecto consta de 18 sesiones repartidas de la siguiente forma; 10 sesiones en el área de EF, 4 sesiones en Lengua Castellana, 2 sesiones en CCSS y otras 2 sesiones en el área de Plástica.

**Tabla 3**

**Temporalización del proyecto ApS (elaboración propia)**

ÁREA	TEMPORALIZACIÓN				
	inicio			Evento	Post-evento
	1ª ABRIL	2ª ABRIL	3ª ABRIL	4ª ABRIL	1ª MAYO
Lengua	SESIÓN 1 “La Carta”	SESIÓN 4 “La Respuesta”	SESIÓN 12 “Las Fichas de juegos y su Historia”		SESIÓN 16 “Diario Reflexivo”
E. F	SESIÓN 2 “Mis juegos Favoritos”	SESIÓN 5 “Juegos Vigorosos”	SESIÓN 11 “Elegimos los grupos”	SESIÓN 13 “Catálogo de Juegos”	SESIÓN 17 “Nuestro cuaderno de Bitácora”
	SESIÓN 3 “Los juegos de mis abuelos”	SESIÓN 7 “Juegos Adaptados”	SESIÓN 9 “Ir sin ir: Preparando el evento”	SESIÓN 14 “Gran Evento: Jugamos en compañía”	SESIÓN 18 “Gala de Reconocimiento”
Ciencias Sociales			SESIÓN 10 “La Historia de los Juegos Tradicionales”	SESIÓN 15 “La Sociedad de nuestros mayores”	
Plástica		SESIÓN 6 “Nuestros materiales”	SESIÓN 8 “Los Regalos”		

A continuación, se muestra el itinerario de las 18 sesiones que comprenden el proyecto ApS.

**Tabla 4**

**Itinerario del proyecto ApS: “Compañía para Soledad” (elaboración propia)**

SESIÓN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Área	LENGUA	E. F	E. F	LENGUA	E. F	PLÁSTICA	E. F	PLÁSTICA	E. F	CCSS
Progresión del Aprendizaje	CNP: Conocer nivel de partida			AyP: Aprender y Progresar						
Contenido de aprendizaje	Punto de partida del proyecto. Recepción de la carta y reflexión sobre el problema real	Introducción a la Unidad de Juegos Tradicionales y Populares. Propuesta para llevar a cabo con los mayores	Empezamos a adentrarnos en la historia y el origen de los juegos ubicándolos en la vida de nuestros mayores más cercanos	Elaboramos una respuesta a la carta inicial y enviamos peticiones de colaboración a otras entidades sociales	Profundizamos en los tipos de juegos populares y tradicionales que se jugaban. Elegimos los que vamos a practicar en el evento final	Auto construcción de materiales para los juegos y regalo para los ancianos	Adaptamos los juegos que hemos elegido para poder atender la diversidad que nos vamos a encontrar con los ancianos	Finalizamos los regalos y los preparamos con detalle para su uso y posterior entrega	Realizamos una prueba “ir sin ir” como fase previa a nuestra visita al centro de mayores	Reforzamos a través del área de CCSS nuestros conocimientos teóricos acerca de los juegos y costumbres de nuestros ancianos
Organización	Individual y grupo clase	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Individual y grupo clase	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Individual y grupo clase
Evaluación	Evaluación diagnóstica inicial			Evaluación formativa						
Instrumentos de evaluación	Observación directa (diario de campo)	Observación directa (diario de campo)	Observación directa (diario de campo)	Prueba objetiva 1 (Elaboración de una carta)	Observación directa (diario de campo)	Observación directa (diario de campo)	Observación directa (diario de campo)	Prueba objetiva 1 (Elaboración de los materiales)	Escala de observación de actitud 1	Observación directa (diario de campo)



SESIÓN	11	12	13	14	15	16	17	18
Disciplina	E. F	LENGUA	E. F	E. F	CCSS	LENGUA	E. F	E. F
Progresión del Aprendizaje	Aprender y Progresar					CR: Conocer los Resultados		
Contenido de aprendizaje	Terminamos de ultimar nuestra próxima visita y organizamos los grupos de trabajo en la visita	Realizamos un fichero de juegos para poderlo presentar y aplicar en el centro de mayores. Elegimos un cuento para hacer una lectura compartida	Ultimamos en clase el catálogo de juegos con las normas y características de estos. Aclaramos dudas y puesta en común de sensaciones	“Gran evento” visita a los mayores.	Completamos nuestro Diario con la información obtenida en las interacciones con los ancianos. Reflexión acerca de nuestras impresiones.	Finalización de nuestro cuaderno de bitácora, lectura y puesta en común de las emociones y sensaciones vividas a lo largo del proyecto	Sesión de juegos final. Entrega del cuaderno de bitácora, puesta en común y reflexión final	Gala de reconocimiento y broche de oro para el proyecto. Invitación a familias, personalidades, y representantes de instituciones para dar sostenibilidad a la idea
Organización	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Pequeños grupos	Individual y pequeños grupos	Individual	Pequeños grupos	Grupo clase
Evaluación	Evaluación Formativa							Evaluación Acreditativa
Instrumentos de evaluación	Observación directa (diario de campo)	Prueba objetiva 2 (Presentación del Fichero de Juegos)	Observación directa (diario de campo)	Escala de observación de actitud 2	Observación directa (diario de campo)	Observación directa (diario de campo)	Cuaderno de Bitácora Ficha de autoevaluación	Evaluación Proyecto Autoevaluación docente

### 3.7. Sesiones

El proyecto se desarrolla a través de 18 sesiones en las que se van a diferenciar tres fases del aprendizaje:

- **Conocer el Nivel de Partida (CNP):** A través de su propia concepción de los juegos tradicionales podremos observar qué saben acerca de los mismos y de su historia. Comprobaremos cuántos de ellos conocen y a cuáles han jugado. El lenguaje oral y escrito forma parte esencial del proyecto y los aprendizajes han de tener también un punto de partida. Las áreas de CCSS y de plástica basan sus tareas en actividades más concretas que enriquecen el sentido global de los aprendizajes.
- **Aprender y Progresar:** Iremos realizando diferentes puntos de evaluación; desde una primera diagnóstica, partiendo de los conocimientos previos del alumnado, pasando a otros momentos de evaluación formativa en el que comprobaremos la adquisición y el progreso de los aprendizajes.
- **Conocer los Resultados:** La metodología ApS es un conjunto de aprendizajes basados en las competencias del alumnado y por lo tanto lo más adecuado es basar la evaluación final teniendo en cuenta el progreso que ha ido adquiriendo el alumnado a través de los aprendizajes. En ese caso dejamos a un lado la evaluación sumativa pensando que la evaluación formativa es la más adecuada, complementándola con una evaluación acreditativa, en la que se reconozca la labor social de todos los implicados.

Las situaciones de aprendizaje que servirán de guía para situarnos dentro de cada momento del proyecto ApS pueden verse al final del documento (anexo XI).

### 3.8. Metodología

El juego es un recurso imprescindible en la etapa escolar como motor de aprendizaje y este nos ha de servir como herramienta didáctica para el engranaje de los procesos de enseñanza aprendizaje gracias a su carácter motivador. La reflexión y el análisis deben formar parte en las situaciones de transferencia de conocimientos.

La metodología que llevamos a cabo es la de ApS y con ella se pretende de una forma experiencial y significativa la consecución de algunos aprendizajes específicos que vienen reflejados en el bloque 3 del currículo de educación física: Acciones motrices de

cooperación y cooperación-oposición, tales como juegos tradicionales y deporte adaptado, basándonos en el respeto a las normas y al resto de compañeros, mostrando capacidades de estructuración de las tareas asignadas y capacidad e iniciativa para la resolución de los problemas. Para ello incidiremos en el bloque 6 del currículo de educación física: Gestión de vida activa y valores. De forma transversal, se trabajan las reglas, normas y principios de actuación ante propuestas que requieren AF, conciencia social y cívica en diferentes ámbitos.

Es importante apoyarse en otras áreas de aprendizaje para lograr complementar y enriquecer las ideas y el sentido del proyecto ApS. En este caso nuestra unidad de EF presenta unas tareas complementarias que dan sentido al conjunto del proyecto con las áreas de Lengua, Ciencias Sociales y Educación Plástica. El conjunto de sesiones en estas áreas plantea una invitación a abrir los ojos ante un problema real, como es la soledad no deseada en las personas mayores, realizar una crítica y reflexión sobre la misma para posteriormente plantear qué soluciones podemos aportar a nivel individual y colectivo para llevar a cabo acciones que ayuden a paliar y sobre todo a concienciar a la sociedad de que en nuestro entorno real existen problemas reales a los que podemos ofrecer soluciones reales.

Es importante como docentes conocer el nivel de partida y los conocimientos previos del alumnado respecto a los contenidos que queremos llevar a cabo. A partir de allí, iremos construyendo los ambientes necesarios para que sea el propio alumnado el que desarrolle sus aprendizajes siendo actor principal y activo en todo el proceso. Los docentes implicados deben tratar de generar ambientes de aula positivos con la ayuda de lenguaje inclusivo y motivador. Para ello el enfoque ha de ir orientado al clima TAREA, olvidando el resultado individual en beneficio del resultado del grupo.

Todas las actividades mezclan asignación de tareas, sobre todo en lo que se refiere al conjunto de normas y reglas para la resolución de problemas, donde va a ser el propio alumnado el que plantee las reglas de oro para el buen funcionamiento. Los docentes deben acompañar todo el proceso en una función de guía y orientador, a través de feedback positivo, destacando aquellos aspectos que ayuden a una buena línea de trabajo.

La reflexión debe estar presente en todos los momentos del proceso de aprendizaje, siendo un pilar básico en la comprensión de todas las acciones que dan sentido al ApS. A través del modelo comprensivo podemos realizar preguntas para la reflexión que nos

ayuden a ver las capacidades resolutorias mediante las reglas de acción utilizadas por el alumnado ante ciertos aprendizajes.

Las sesiones tienen en general un mismo guion, independientemente del área implicada:

- Introducción: Explicación de la sesión y repaso de rutinas y reglas a tener en cuenta para el desarrollo de la clase.
- Activación: En el caso de EF realizando un juego breve de calentamiento y en el resto de las áreas, realizando un repaso del trabajo realizado hasta el momento.
- Parte principal: Fase en la que se desarrollan las tareas destinadas a los aprendizajes.
- Reflexión final: Momento de reflexión de todo lo realizado.

El aprendizaje cooperativo es parte esencial de esta metodología y para ello el uso de grupos y de roles del alumnado van a ser útiles de cara a potenciar valores sociales. Los grupos deben ser heterogéneos en cuanto a género y capacidades motrices y cognitivas del alumnado, intentando ser lo más justos en su composición, de tal forma que se permita a los mismos partir con la máxima igualdad de condiciones para el desempeño de las tareas.

### 3.9. Atención a la Diversidad

En ninguno de los dos cuartos hay alumnado que precise de adaptaciones curriculares. En el caso de que tengamos alumnado que pueda tener algún tipo de limitación en un momento dado, como, por ejemplo, una lesión muscular, en la medida de lo posible trataremos de que nos ayude en el control y preparación de las clases, para que de esta manera no se vea apartado del contenido de los aprendizajes.

Según lo dispuesto en la ORDEN ECD/1005/2018, de 7 de junio, por la que se regulan las actuaciones de intervención en educativa inclusiva y concretamente en su artículo 19 sobre adaptaciones no significativas al currículo, nos dice lo siguiente:

*“Para lograr la accesibilidad universal al aprendizaje a la que alude el artículo 18 de esta orden, y atendiendo al principio de flexibilidad, se podrán desarrollar adaptaciones no significativas del currículo, entendidas como la adecuación de la*

*programación didáctica y personalización de la respuesta educativa inclusiva, pudiendo contemplar:*

*a) La priorización y la temporalización de los contenidos y competencias clave.*

*b) El ajuste a los contenidos mínimos.*

*c) El enriquecimiento y profundización de la programación.*

*d) La adecuación de los criterios de calificación, las pruebas, instrumentos, espacios y tiempos de la evaluación en las diferentes etapas educativas.”*

Por lo tanto y para ser lo más justos con el alumnado, nuestras sesiones deben recoger todos estos aspectos que permitan flexibilizar y adaptar los aprendizajes a las características generales o puntuales de nuestro alumnado.

Debemos partir del nivel inicial del alumnado y adecuar los aprendizajes en función de este, teniendo en cuenta que cada alumno tiene un ritmo de aprendizaje diferente. El uso de roles nos permite gestionar este ritmo de aprendizaje en múltiples facetas. Además, para aquel alumnado más aventajado, podemos establecer un rol de “Guía entre iguales” que nos permitirá que sean ellos los que se ayuden entre sí, fomentando las competencias sociales.

El proyecto ApS, sí que ha tenido en cuenta que la atención que precisan los destinatarios de este tipo de acciones y servicios ha de ser contemplado. De hecho, es el propio alumnado el que se ocupa de trabajar las adaptaciones necesarias para hacer que todos los implicados sean en la mayor medida posible parte activa de las actividades. En este caso, las cuidadoras de la residencia nos han ayudado, ya que, por motivos motrices, cognitivos y de salud en general, hay casos que requieren unas adaptaciones más especiales.

Existen multitud de recursos que pueden ayudarnos a atender situaciones para la correcta atención a la diversidad, ya sea en cuestión de ayuda técnica, teórica o préstamo de materiales. Por citar algunos ejemplos; los centros educativos pueden pedir ayuda a los Centros de Profesorado (CP) de la zona, al Centro Aragonés de Recursos para la Educación Intercultural (CAREI) o a la Universidad de Zaragoza.

Son alternativas que en muchas ocasiones no todos los docentes conocen o hacen uso de ellas, pero que pueden resolver muchas situaciones que nos ayuden a mejorar la calidad de las acciones a lo largo de un ApS.

### 3.10. Criterios de Evaluación del Programa

De los procesos de aprendizaje que se gestan en la interacción profesor-alumno-comunidad da cuenta la evaluación, que juega un papel destacado, como bien lo plantean Puig et al. (2009). Además, tal y como indica Amarís (2018) la evaluación de los proyectos de ApS es multifocal, dado que a partir de ella se evalúa el aprendizaje en los estudiantes y en los participantes de la comunidad, la pertinencia de la metodología en el ámbito disciplinario, y la experiencia misma para el estudiante, el docente y la comunidad.

Se pueden realizar entrevistas y cuestionarios de preguntas abiertas que nos cuenten las experiencias y, además, podemos incluir historias de vida de aquellos participantes que deseen relatar sus vivencias. Todo estos relatos y entrevistas, junto a la observación del material audiovisual juegan un papel fundamental a la hora de evaluar las bondades que ha ofrecido el proyecto en su conjunto. Valorando la incorporación de nuevas dinámicas de reflexión y deliberación, Chiva et al. (2018), detectan la necesidad de incrementar y potenciar los diferentes escenarios para fomentar la reflexión y deliberación sobre las decisiones que se han ido tomando tanto a nivel individual como grupal.

La evaluación, como parte fundamental y esencial de todo aprendizaje no debe dejarse de la mano y actuar al azar. Llevaremos un cuaderno de campo en el que iremos anotando todos los aspectos relevantes de las sesiones. Al tratarse de un proyecto interdisciplinar, deberemos tener en cuenta que tanto estos aspectos evaluativos, como otros formativos referentes al ApS, sean consensuados con el resto de los compañeros docentes para trabajar en una misma línea.

En la evaluación del ApS, la evaluación tradicional, únicamente basada en los criterios y estándares que establece el currículo, sabemos que no es suficiente. Uruñuela (2018) destaca que el alumnado aprende para la vida y de esta forma obtiene aprendizajes consolidados y duraderos que se ven reforzados dando respuesta a necesidades reales detectadas. Por lo tanto, deberemos tener en cuenta las competencias y para ello, como nos dice Uruñuela (2018) evaluar también la capacidad de poner en práctica los

conocimientos y recursos, así como la capacidad de resolución de los problemas que van surgiendo a lo largo del servicio.

Como docentes debemos dar relevancia a la evolución y progresión del alumnado en todos los aprendizajes, por lo tanto, la evaluación formativa pasa a tener vital relevancia en este camino que realizamos con nuestro alumnado. No obstante, Bär y Puig (2018) sugieren que la evaluación siempre implica algo de reconocimiento por lo tanto no podemos olvidar en el caso del ApS la conveniencia de llevar a cabo una evaluación acreditativa al final del proyecto.

Evaluar los aprendizajes del alumnado en los proyectos de ApS exige reforzar la función formativa de la evaluación, frente a su función sumativa. Esta evaluación exige documentar un proceso, no puede reducirse a una foto fija. Para ello, es clave analizar el proceso, lo que hace el alumno/a y ayudarles en su recorrido. (Uruñuela, 2018. p. 6)

La evaluación ha de ser multifocal, por lo que va a incluir la evaluación de todos los agentes que están implicados en los aprendizajes y además la evaluación del proyecto en sí, para ello utilizaremos las cuatro escalas de evaluación de programas de educación socioemocional que nos propone Pérez-González (2008).

Sintetizando lo que es el complejo apartado de evaluación, podemos resumir en los siguientes puntos los instrumentos de evaluación (ver anexo final del documento) utilizados para cada parte implicada del proyecto ApS.

- **Alumnado:** Además de los aprendizajes curriculares correspondientes a cada área de trabajo, para los que se van a utilizar diferentes herramientas de observación directa, cuaderno de bitácora, pruebas objetivas en cada materia implicada y escalas de observación específicas (anexos XII y XIII), les vamos a pedir que nos rellenen una autoevaluación (anexo XIV).
- **Programación didáctica:** Como docentes es importante ir revisando que el itinerario de la programación didáctica va por el camino propuesto. El Gobierno de Aragón, en su Documento de Programación en Primaria (2013) propone ir revisando las propuestas didácticas cada cierto tiempo. En nuestro caso, a través de esta propuesta de tabla de evaluación (anexo XV) iremos rellenando los ítems planteados.

- **Proyecto ApS:** Es fundamental determinar la validez y efectividad de los diferentes aspectos de un proyecto de carácter socioemocional como es el presente ApS y para ello entre todos los docentes implicados vamos a utilizar las cuatro escalas de evaluación que nos propone Pérez-González (2008). El autor nos propone cuatro tablas; Una inicial (anexo XVI), otra segunda procesual (anexo XVII), la tercera final o sumativa (anexo XVIII) y una cuarta de metaevaluación (anexo XIX). Todas ellas con diferentes ítems que van otorgando valor a los diferentes momentos del proyecto ApS.
- **Docentes:** Además de la necesidad de rellenar toda la documentación correspondiente y expuesta anteriormente, es necesario que cada uno aporte su opinión de lo que ha supuesto y significado el proyecto ApS para su propia persona. A través de un cuestionario de preguntas con respuesta abierta (anexo XX) cada docente implicado va a poder transmitir su punto de vista acerca de lo experimentado durante el proyecto.
- **Partenariado (entidades sociales implicadas):** En este caso, hemos contado con la participación del personal cuidador de un centro de mayores, a los que, con la ayuda de un cuestionario de respuesta abierta (anexo XXI) nos van a poder transmitir sus experiencias y las de los ancianos, ya que consideramos que es mejor que sea el mismo personal de la residencia el que nos pueda dar un mejor punto de vista acerca de las vivencias de todas aquellas personas participantes en la experiencia y de las que son encargadas de sus cuidados diarios.
- **Familias:** Como parte imprescindible de la comunidad educativa y de la formación del alumnado, en este proyecto hemos querido involucrar a todas las familias de una manera especial, ya que hemos pensado que la temática de este proyecto les habrá ayudado a estrechar lazos afectivos. A todas ellas les enviamos un formulario de Google Forms (anexo XXII), también con respuesta abierta.
- **Historias de vida:** Se invita a todas las partes interesadas a que nos aporten historias de vida, pueden ser en formato audiovisual o por escrito. Esta es una herramienta que en un momento dado y cruzando las diferentes valoraciones nos pueden ayudar a obtener una valoración cuantitativa de diferentes aspectos del proyecto.

La autoevaluación del alumnado resulta muy importante contrastarla con la nota que como docentes le hemos otorgado a los alumnos/as. De forma dialogada podemos



establecer con cada uno de ellos un ejercicio reflexivo y comprensivo que nos permita contrastar los diferentes puntos de vista surgidos a lo largo del proceso educativo y, por lo tanto, consensuar las calificaciones finales con el propio alumnado. Se trata de un buen sistema para trabajar la empatía y la reflexión personal.

A continuación, podemos ver todos los criterios, estándares y competencias implicadas en las diferentes áreas de aprendizaje que forman parte del proyecto y a las que les vamos a otorgar un valor cuantitativo de cara a la evaluación de la correspondiente área.

ÁREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC
<b>E.F (JUEGOS TRADICIONALES)</b>	Cri.EF.3.1. Encadenar varias manipulaciones de objetos tanto en juegos de cooperación-oposición como en juegos de cooperación.	Est.EF.3.1.3. Encadena lanzamientos, recepciones, atrapes, botes, etc., con intención evidente cuando actúa en situaciones de cooperación y cooperación-oposición.	CAA CMCT
	Cri.EF.6.8. Conocer y practicar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas del contexto cercano y/o del entorno próximo aragonés.	Est.EF.6.8.1. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, juegos tradicionales aragoneses, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	CCEC
	Cri.EF.6.13. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés.	Est.EF.6.13.2. Demuestra iniciativa y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores.  Est.EF.6.13.4. Participa, de forma autónoma, en la recogida de material utilizado en las clases.  Est.EF.6.13.5. Respeta las normas y reglas de juego, a los compañeros, aceptando formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones o situaciones de trabajo con deportividad.	CSC CIEE

ÁREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC
LENGUA CASTELLANA	Crit.LCL.1.10. Utilizar de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender siendo capaz de escuchar activamente y expresar oralmente con claridad hechos, vivencias, sentimientos y opiniones de acuerdo a su edad.	Est.LCL.1.10.1. Utiliza de forma efectiva el lenguaje oral para comunicarse y aprender: escucha activamente, recoge datos pertinentes, se inicia en la participación en encuestas y entrevistas y expresa oralmente con claridad.	CCL
	Crit. LCL. 3. 1. Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.	Est. LCL. 3. 1. 3. Escribe diferentes tipos de textos adecuando el lenguaje a las características del tipo de texto: notas, diarios, cartas, correos electrónicos, noticias, imitando textos modelo, encaminados a desarrollar su capacidad creativa en la escritura.	CIEE
	Crit. LCL. 3. 6. Favorecer a través del lenguaje la formación de un pensamiento crítico que impida discriminaciones en su entorno más cercano.	Est. LCL. 3.6.1. Expresa, por escrito brevemente, ideas, opiniones y valoraciones.	CCL
	Crit. LCL. 3. 8. Iniciarse en la utilización las TIC de manera responsable como una posibilidad para presentar sus producciones.	Est. LCL. 3.8.1. Se inicia en la utilización de las nuevas tecnologías para escribir, presentar los textos y afianza estrategias en la búsqueda información	CD CCL
	Crit. LCL. 5.3 Conocer y valorar textos literarios de la tradición oral (poemas, canciones, cuentos, refranes, adivinanzas)	Est. LCL. 5.3.1. Conoce las características propias de los textos literarios de la tradición oral (poemas, canciones, cuentos, adivinanzas...) y los distingue al escucharlos o leerlos.	CCL

ÁREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC
<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	Crti.CS.1.10. Aprender y aplicar habilidades de cooperación y de trabajo en equipo asumiendo nuevas responsabilidades en la dinámica del aula.	Est.CS.1.10.2. Realiza trabajos en grupo, coordina equipos, toma decisiones y acepta responsabilidades, en situaciones de trabajo grupal (por ejemplo, grupo cooperativo)	CSC
	Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.	Est.CS.4.4.1. Identifica el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de Aragón en imágenes.	CSC CCEC

ÁREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC
<b>PLÁSTICA</b>	Crit.EA.PL.2.3. Realizar producciones plásticas, individualmente y en grupo, siguiendo pautas elementales del proceso creativo y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.	Est.EA.PL.2.3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás, colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.	CSC CIEE
	Crit.EA.PL.2.5. Elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales y técnicas.	Est.EA.PL.2.5.1. Elabora obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y buscando la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.	CIEE CCEC

ÁREA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Porcentaje en la calificación de la UD
Educación Física	<u>Est.EF.3.1.3.</u>	CAA CMCT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapta la motricidad y los cálculos a los diferentes tipos de juegos</li> <li>- Utiliza de forma eficaz la motricidad fina y el cálculo mental (en juegos de habilidad y puntería)</li> <li>- Regula sus propias capacidades con la intención de lograr los objetivos</li> <li>- Asume de forma autónoma su rol tanto en juegos de cooperación como en juegos de cooperación-oposición</li> </ul>	ESCALA de OBSERVACIÓN I + observación directa (cuaderno diario)	Si 1,5 A/V 0,75 No 0	<b>50%</b>
	Est.EF.6.8.1.	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia los diferentes tipos de juegos populares y tradicionales en función de las destrezas implicadas</li> </ul>	ESCALA de OBSERVACIÓN II + observación directa	Si 1,5 A/V 0,75 No 0	<b>20%</b>
	<u>Est.EF.6.13.2.</u> <u>Est.EF.6.13.4.</u> <u>Est.EF.6.13.5.</u>	CSC  CIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra iniciativa de forma autónoma en la resolución de problemas</li> <li>- Respeta las reglas de oro y las rutinas de preparación y recogida de materiales en las sesiones</li> <li>- Respeta y acepta las normas del juego</li> <li>- Respeta a los compañeros y acepta su rol dentro del grupo asignado</li> </ul>	ESCALA de OBSERVACIÓN II + observación directa (cuaderno diario) + <b>Autoevaluación</b>	Si 1,5 A/V 0,75 No 0	<b>30%</b>

ÁREA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Porcentaje en la calificación de la UD
Lengua Castellana	<u>Est.LCL.1.10.1.</u>	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Practica la escucha activa y adapta su discurso oral a la misma</li> <li>- Expresa de forma clara y precisa sus discursos orales</li> </ul>	observación directa (cuaderno diario)	Conseguido/ No conseguido	<b>20%</b>
	<u>Est.LCL.3.1.3</u>	CIEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja diferentes tipos de textos escritos de forma limpia y ordenada</li> <li>- Utiliza un lenguaje adecuado en función del texto escrito</li> </ul>	Prueba objetiva I (Elaboración de una carta) Cuaderno de bitácora	9-10 SB /7-8 NOT /6 BIEN /5 SUF/ 4 SUSP	<b>25%</b>
	<u>Est.LCL.3.6.1.</u>	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es capaz de expresar de forma escrita sus propias ideas y opiniones</li> </ul>	Cuaderno de bitácora	Conseguido/ No conseguido	<b>25%</b>
	<u>Est.LCL.3.8.1.</u>	CD CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza las TIC como recurso de búsqueda de información</li> <li>- Presenta y edita textos con ayuda de herramientas TIC</li> </ul>	Prueba objetiva II (Elaboración de un fichero de juegos)	9-10 SB /7-8 NOT /6 BIEN /5 SUF/ 4 SUSP	<b>20%</b>
	<u>Est.LCL.5.3.1.</u>	CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia entre distintos textos literarios (poemas, cuentos, adivinanzas, etc...)</li> <li>- Relaciona los textos literarios con su propia realidad social y cultural</li> </ul>	observación directa (cuaderno diario)	Conseguido/ No conseguido	<b>10%</b>

ÁREA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Porcentaje en la calificación de la UD
Ciencias Sociales	<u>Est.LCL.1.10.2.</u>	CSC	- Trabaja en grupo de forma eficaz tomando decisiones y aceptando responsabilidades	observación directa (cuaderno diario)	Conseguido/ No conseguido	<b>40%</b>
	<u>Est.LCL.4.4.1.</u>	CSC CCEC	- Identifica contenidos del Patrimonio cultural propio - Muestra autonomía en clasificar y elaborar material propio a través de la elaboración de un portafolio personal	Cuaderno de bitácora	9-10 SB /7-8 NOT /6 BIEN /5 SUF/ 4 SUSP	<b>60%</b>

ÁREA	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CC	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	Porcentaje en la calificación de la UD
Educación Plástica	<u>Est.LCL.2.3.2.</u>	CSC	- Lleva a cabo las tareas en grupo aceptando las normas y los roles	observación directa (cuaderno diario)	Conseguido/ No conseguido	<b>40%</b>
	<u>Est.LCL.2.5.1.</u>	CIEE CCEC	- Es capaz de finalizar producciones de forma autónoma y en grupo con un resultado satisfactorio	Prueba objetiva (Material Autoconstruido)	9-10 SB /7-8 NOT /6 BIEN /5 SUF/ 4 SUSP	<b>60%</b>

### 3.11. Materiales

Los materiales utilizados a lo largo del proyecto han sido diversos. El inicio de proyecto se pone en marcha con la recepción de una carta escrita a mano (Anexo I) por una anciana llamada Soledad. En esta misma sesión se utilizará la pizarra digital y las TIC para realizar búsquedas de noticias y material que nos ayuden a comprender y reflexionar sobre un problema social como es la soledad no deseada.

En las sesiones de EF vamos a hacer uso de las instalaciones propias del centro; patio de recreo y pabellón, además de los materiales de los que dispone el colegio; cuerdas, aros, conos, bancos, etc. No obstante, la universidad nos cede para alguna de las sesiones, un valioso material original y adaptado que utilizaremos para conocer cómo eran algunos de los materiales originarios de varios de los juegos tradicionales que vamos a practicar, como son los materiales para los juegos de los bolinches y de los Hoyetes, entre otros (Anexo II).

Daremos respuesta a Soledad a través de una carta (Anexo III) y partir de allí elaboraremos con la ayuda de CANVA unas plantillas que sirva de referencia a las familias para las tareas que tendrán que hacer con sus hijos/as acerca del árbol genealógico familiar (Anexo IV). También, como tarea para casa, les pediremos el visionado de la película “Up” (Anexo V). Utilizaremos la herramienta de edición de vídeo (MovieMaker) para elaborar un vídeo para enviárselo a los ancianos y establecer un primer vínculo visual.

En el área de plástica vamos a elaborar nuestros propios materiales para trabajar en las sesiones de EF y también para preparar un regalo a los ancianos del centro de mayores (Anexo VI). Los materiales utilizados para realizar los regalos serán totalmente reciclados; botellas de plástico, cartones, chapas, tapones, piedras con los correspondientes materiales para decorar; pintura, rotuladores, cola...

Realizaremos un fichero de juegos tradicionales (Anexo VII) individualizado, en la medida del ritmo de aprendizaje de cada alumno/a y haremos una selección de los juegos elegidos para jugar el día de la visita al centro.

El día de la visita al centro, los docentes con ayuda de la herramienta de gamificación Plickers, habrán preparado una batería de preguntas para hacer un concurso entre grupos formados por ancianos y niños (Anexo VIII). En esta visita el alumnado también tendrá



preparado, con ayuda de las TIC, unas adivinanzas y un refranero para hacer una lectura compartida con las personas mayores (Anexo IX).

Los días posteriores al evento les entregaremos al alumnado una ficha de autoevaluación para que la rellenen y nos la entreguen para de esta forma saber de primera mano sus impresiones y sensaciones sobre el proyecto.

Para la última sesión, la Gala Final, con ayuda de CANVA realizaremos unos diplomas acreditativos (Anexo X) para el alumnado y los docentes que han formado parte del proyecto.

Como materiales complementarios utilizaremos el material usual del aula; papel, bolígrafos, rotuladores, pinturas, ceras, pupitres, pizarra, cartulinas, etc...



### 3.12. Bibliografía de Consulta de la Unidad Didáctica “Compañía para Soledad”


- Guillemard, G., Marchal, J. C., Parent, M., Parlebas, P. y Schimit, A. (1988). Las cuatro esquilas de los juegos. Lérida: Agonos.
- Julián, José. (2013). Julián, J.A, Arias, I., Barranco, M.J., Gómez, J., et. al. (2013). Pautas para la elaboración de la programación didáctica en la etapa de educación primaria. Zaragoza. Departamento de Educación, Universidad, Cultura y Deporte y la Secretaría General Técnica del Gobierno de Aragón...
- Larraz, A. y Maestro, F. (1991). Juegos Tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Mira.
- Maestro, F. (1996). Del Tajo a la replaceta. Juegos y divertimentos en el Aragón rural. Zaragoza: 94.
- ORDEN ECD/850/2016, de 29 de julio, por la que se modifica la Orden de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.  
<http://www.boa.aragon.es/cgibin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=921670621818>
- ORDEN ECD/1005/2018, de 7 de junio, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva. <http://www.boa.aragon.es/cgi-bin/EBOA/BRSCGI?CMD=VEROBJ&MLKOB=1025979463939>
- ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.  
<https://educa.aragon.es/-/normativa-primaria>
- RESOLUCIÓN de 22 de junio de 2020, de la Directora General de Planificación y Equidad, por la que se aprueba el calendario escolar del curso 2020-2021 correspondiente a las enseñanzas de niveles no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón.  
[http://www.zaragoza.es/cont/paginas/educacion/cmam/pdf/RESOLUCION2020\\_CALENDARIO\\_ESCOLAR.pdf](http://www.zaragoza.es/cont/paginas/educacion/cmam/pdf/RESOLUCION2020_CALENDARIO_ESCOLAR.pdf)
- Sánchez, C. (08 de febrero de 2019). *Cita de parafraseo*. Normas APA (7ma edición). Recuperado de <https://normas-apa.org/citas/cita-de-parafraseo/>

### 3.13. Webgrafía de consulta de la Unidad Didáctica “Compañía para Soledad”


- ABC. (2021). ABC Sociedad. España. [www.abc.es. https://www.abc.es/sociedad/abci-emotiva-carta-anciana-quejandose-soledad-hecho-viral-201609231330\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-emotiva-carta-anciana-quejandose-soledad-hecho-viral-201609231330_noticia.html)
- Centro de escritura Javeriano (Ed.). (2013). Normas APA. Pontificia Universidad Javeriana. <http://portales.puj.edu.co/ftpcentroescritura/Recursos/Normasapa.pdf>
- Día Internacional de las Personas Mayores. (2019). [Manifiesto]. <http://www.contralasoledad.com/doc/Manifiesto%20de%20la%20Red%203.pdf>
- Forociudad. (14 de julio de 2019). [Propuesta de participación]. Mensaje publicado en <https://www.forociudad.com/huesca/ontinena/mensaje-4749628.html>
- Handfie DIY (10 de octubre de 2017). *Juegos de bolos para niños*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=EW08C0lgGkQ&t=74s>
- Heraldo de Aragón. (2021). Noticias Heraldo. Heraldo Aragón Editora S.L.U., Zaragoza. <https://www.heraldo.es/noticias/ocio-cultura/2017/03/20/siete-juegos-tradicionales-aragoneses-1162296-1361024.html>
- Juegos tradicionales aragoneses. (2021). Juegos tradicionales en Aragón. <https://www.juegostradicionalesaragoneses.com/site/>
- Juegos Tradicionales (2021). Los Hoyetes. <https://juegos-tradicionales-de-aragon.webnode.es/los-hoyetes/>
- Juegos tradicionales en las comarcas del Jiloca y Campo de Daroca. (2002-2008). Juegos tradicionales. <http://xiloca.org/data/Bases%20datos/Patolvidado/juegos.pdf>
- LaSexta noticias. (18 de octubre de 2019). *Un problema que no se ve: la soledad de los mayores*. [Archivo de vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Xghhn6op-fQ>
- Lenguas de Aragón. (2021). Lenguas de Aragón. Zaragoza. [www.lenguasdearagon.org https://lenguasdearagon.org/rebot/images/adivinanzas/ADIVINANZAS%20EN%20RIBAGORZANO/ADIV-TODAS-RIBAGORZANO.pdf](https://lenguasdearagon.org/rebot/images/adivinanzas/ADIVINANZAS%20EN%20RIBAGORZANO/ADIV-TODAS-RIBAGORZANO.pdf)
- Manualidades Infantiles. (2021). Manualidades infantiles. [www.manualidadesinfantiles.org](http://www.manualidadesinfantiles.org)
- Monouso. (2021). Como hacer juegos tradicionales con material [Publicación de blog] [https://blog.monouso.es/juegos-tradicionales-material-reciclado/#Juegos tradicionales domino de piedras](https://blog.monouso.es/juegos-tradicionales-material-reciclado/#Juegos%20tradicionales%20domino%20de%20piedras)
- Zerbikas. (19 de julio de 2021). *Jugando con las personas mayores*. Fundación Zerbikas. <https://www.zerbikas.es/adineko-pertsonekin-solasean-jugando-con-las-personas-mayores/>


### 3.14. Fichas de las sesiones

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 1</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, papel, bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Individual y pequeño grupo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciar el proyecto a través de la reflexión conjunta.</li> <li>- Fomentar la reflexión y el debate grupal</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> LENGUA / Aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>CNP:</b> Conocer Nivel de Partida</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b></p> <p>Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Introducción.</b> Recepción de la “carta misteriosa”. 5 minutos. La conserje del centro nos hace llegar al inicio de la clase una misteriosa carta que acaba de dejar el cartero y que va dirigida al alumnado cuarto de primaria.</li> <li><b>2. Lectura compartida.</b> 10 minutos. Realizaremos la lectura compartida del texto, para ello, tres personas voluntarias serán las encargadas de leer la carta en alto al resto de la clase.</li> <li><b>3. Reflexión individual.</b> 15 minutos. Este es el momento de pasar a ver el siguiente video que nos sitúa en un problema social como es la soledad no deseada; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xghhn6op-fQ">https://www.youtube.com/watch?v=Xghhn6op-fQ</a> Vamos a pedir al alumnado que anote en un papel de forma individual, sus impresiones acerca de lo que el video y sus protagonistas intentan transmitir.</li> <li><b>4. Debate.</b> 20 minutos. Llegado este momento pasaremos a formar grupos de 3-4 alumnos/as y primero pondremos en común nuestras anotaciones individuales, destacando 8 o 10 ideas comunes para realizar una segunda actividad de debate y reflexión en la que debemos pensar qué podemos hacer nosotros para dar solución a esta realidad social. Todas las aportaciones son importantes, por lo tanto, vamos a pedirles al alumnado que las anoten en papel. Será necesario adoptar roles de trabajo para un mejor funcionamiento; secretario, portavoz, organizador... Se repartirán los roles y comenzarán a trabajar. Guardaremos todas las anotaciones aportadas por los integrantes de cada grupo.</li> </ol> 	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 2</b></p> <p><b>Material:</b> Conos, aros, bancos suecos, palos largos o picas</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupo clase</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introducir al alumnado en la UD de juegos tradicionales</li> <li>- Conocer juegos a los que jugaban nuestros mayores en su época</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Pabellón</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>CNP:</b> Conocer Nivel de Partida</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b></p> <p>Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Introducción a la UD.</b> 15 minutos.</p> <p>Vamos a explicar al alumnado en qué va a consistir la UD de juegos tradicionales y les vamos a preguntar qué tal les fue en la última sesión de lengua. La intención es ver qué reflexiones han tenido acerca de la carta y lanzarles una propuesta acerca de cómo podemos ayudar nosotros desde la EF a realizar un servicio a las personas mayores. Les invitamos a conocer juegos de nuestros mayores y a jugarlos para realizar una reflexión al final de la sesión.</p> </li> <li> <p><b>2. Juego de activación.</b> 5-8 minutos.</p> <p>Realizamos un juego de calentamiento sencillo y fácil de comprender para entrar en materia. Jugamos a Tula en alto. Una persona la paga y el resto trata de no ser pillado, pudiendo hacer casa en un lugar alto, no más de 5 segundos.</p> </li> <li> <p><b>3. Juegos populares y tradicionales.</b> 20 minutos.</p> <p>Siguiendo con la propuesta de juegos populares que se desarrollaban en los festejos y en las costumbres de nuestros mayores pasamos a realizar dos juegos. Para ello vamos a trabajar en dos espacios diferenciados y por grupos que irán alternándose en los juegos y además se irán repartiendo de diferente manera para que todos puedan jugar contra el resto.</p> <p>El primero es una modalidad de salto de longitud, <b>saltos a pies juntos</b>; partiendo de una marca en el suelo, debemos saltar lo más lejos posible con los pies juntos. Tenemos tres intentos cada uno. Gana el que más lejos llegue.</p> <p>El segundo juego es un juego de fuerza y equilibrio, el <b>pulso de pica</b>; por parejas y con la ayuda de palos cada uno coge un extremo por debajo de la axila. Ambos cogen un aro y se ponen en el interior. Gana el que echa fuera del aro a su adversario. Se pueden hacer varias rondas.</p> </li> <li> <p><b>4. Reflexión y propuesta de ApS.</b> 10 minutos.</p> <p>Ya hemos practicado algunos juegos a los que nuestros padres y abuelos han jugado en su niñez. Es el momento de recomendar al alumnado elaborar individualmente un cuaderno de bitácora, a través del cual, vamos a realizar una serie de tareas con la ayuda de nuestras familias y además vamos a anotar nuestro día a día de la UD.</p> </li> </ol>	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 3</b></p> <p><b>Material:</b> Material original de juegos tradicionales y populares prestado por la Universidad.</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Dos grupos y pequeños grupos por estaciones de trabajo</p>	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Provocar la motivación del alumnado hacia un objetivo común</li> <li>-Profundizar en los juegos tradicionales y populares</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Patio de recreo</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>CNP:</b> Conocer Nivel de Partida</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b></p> <p>Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción a la UD.</b> 10 minutos. Explicamos el contenido de la sesión y lanzamos una pregunta al aire a ver qué opinan. Les comentamos que hemos estado hablando con más profesores acerca de la carta que nos llegó a clase y habíamos pensado en lo siguiente; contestarla y proponer una jornada donde podamos acudir a un centro de personas mayores para poder compartir y jugar con ellos una serie de juegos de los que estamos trabajando en clase. Evidentemente la respuesta es que <b>SI 😊. La chispa ha empezado a prender.</b></li> <li>2. <b>Juego de activación.</b> 5 minutos. Utilizamos para activarnos el juego de <b>la colica del abadejo</b>; para ello nos dispondremos en dos grandes grupos, cada uno formará un círculo y una persona la paga con una zapatilla en la mano (podemos utilizar otro material). Con una retaila ha de esconder el objeto detrás de otro jugador que se tendrá que levantar a coger al jugador que la pagaba que a su vez tratará de no ser pillado ocupando el hueco libre.</li> <li>3. <b>Juegos populares y tradicionales.</b> 25 minutos. Con el material prestado, realizaremos un trabajo por estaciones dando un repaso de varios de los juegos populares y tradicionales más jugados en aquellos años. Tenemos una oportunidad única de jugar con material original de los juegos aprovechando un recurso como es el préstamo de otras entidades. El alumnado está inmerso en disfrutar una experiencia que seguro van a llegar a sus hogares y la van a comentar con sus mayores, provocando ese vínculo y esa interacción tan necesaria para comprender nuestra cultura y patrimonio.</li> <li>4. <b>Reflexión y propuesta de ApS.</b> 10 minutos. Haremos una reflexión de la sesión y les pediremos que vayan pensando en aquellos juegos que más les han gustado. Les recordaremos que hablen con sus familias y vayan completando su cuaderno de bitácora enriqueciéndolo con las experiencias vividas.</li> </ol>	



<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 4</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, ordenador, papel y bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado: Grupos 3-4 alumnos/as</b></p> 	<p><b>Curso: 4º Primaria</b></p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Establecer a primera toma de contacto con el centro con el que vamos a colaborar</li> <li>- Trabajar en consenso con el resto de la clase para la elaboración de materiales</li> </ul> <p><b>Área / lugar: LENGUA / Aula</b></p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP: Aprender y Progresar</b></p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Recordando lo anterior.</b> 5 minutos. Vamos a recordar lo que hemos realizado hasta ahora, destacando las reflexiones de la primera sesión y afianzando la idea propuesta en la última sesión de EF.</li> <li>2. <b>Pactamos los grupos de trabajo.</b> 10 minutos. Nos tenemos que organizar para lo que viene, por lo tanto, debemos dividirnos en grupos de 3-4 componentes. Estos han de ser consensuados, heterogéneos y mixtos y no tienen por qué ser los mismos grupos establecidos en otras áreas, pero sí que van a ser los que en el área de Lengua van a convivir a lo largo del ApS.</li> <li>3. <b>La respuesta.</b> 30 minutos. Vamos a elaborar una carta de respuesta a Soledad y además vamos a realizar un breve vídeo de clase invitando al personal y a los ancianos de un centro de mayores de la ciudad a que nos acojan para compartir una mañana de diversión y emociones compartidas. Debemos utilizar los roles de trabajo para maximizar el tiempo de sesión. Cada grupo tendrá su función asignada; escritura, corrección, organización, ayudante, elaboración del guion, soporte de grabación, etc.</li> <li>4. <b>Tareas con las familias. Ver la película de <u>UP</u> y elaborar un <u>árbol genealógico familiar</u>.</b> 5 minutos. Como en todas las sesiones vamos a realizar una reflexión final de la sesión para recabar impresiones e ideas que puedan ser útiles para el proyecto. Invitaremos al alumnado a seguir completando el cuaderno de bitácora y les vamos a proponer algo de trabajo para que hagan con sus respectivas familias de aquí a los próximos 15 días. Para ello previamente habremos tenido que establecer el consecuente contacto con las familias para explicarles el proyecto y hacia dónde queremos llegar. En este caso las familias están encantadas con la idea, porque los niños en estos últimos días están mostrando un interés especial sobre conocer la infancia de sus mayores y este es motivo de gran satisfacción ya que les ayuda a estrechar todavía mucho más ese vínculo afectivo tan esencial que es la familia.</li> </ol>	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 5</b></p> <p><b>Material:</b> Pelotas, conos, combas, cuerdas, sacos</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupo clase y grupos 4-5 jugadores</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Profundizar en los tipos de juegos populares y tradicionales</li> <li>-Decidir qué juegos vamos a llevar a cabo en nuestra visita</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Patio de recreo</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Introducción a la UD.</b> 5 minutos. La sesión de hoy va a tratar de juegos de fuerza y más vigorosos. Como es habitual, explicamos el contenido de la sesión. Dividiremos la clase en 4 grupos que irán rotando por las cuatro estaciones de trabajo que vamos a preparar. Finalmente, dividiremos la clase en dos grupos y jugaremos un balón prisionero.</li> <li><b>2. Juego de activación.</b> 10 minutos. Utilizamos para activarnos el juego de <b>la cadeneta</b>, donde empezarán pagándola dos personas que tratarán de coger al resto. Conforme nos vayan pillando, nos iremos añadiendo a la cadena humana hasta que solo quede un jugador.</li> <li><b>3. Juegos populares y tradicionales vigorosos.</b> 25 minutos. Vamos a dividir el espacio en cuatro estaciones de trabajo; Primera: Juego de la comba Segunda: Arrancar cebollas, todos se abrazan fuertemente y un jugador tiene que intentar desenganchar a los demás. Tercera: La carretilla, haciendo carreras, circuitos... Cuarta: Carrera de sacos Finalizaremos jugando dos equipos un balón prisionero.</li> <li><b>4. Vuelta a la calma y reflexión.</b> 10 minutos. Mientras realizamos unos estiramientos iremos hablando de cómo se han sentido en la sesión. Les lanzaremos una pregunta para que reflexionen; <b>¿podríamos jugar a este tipo de juegos cuando vayamos a ver a las personas mayores?</b> Los comentarios que puedan surgir van a ser de gran importancia de cara a la siguiente sesión de EF, donde el objetivo es ir eligiendo los juegos y adaptarlos para poder incluir a todos los participantes. <b>Tenemos que decidir los juegos.</b> Destacaremos la importancia que tenían este tipo de juegos en nuestra sociedad. Las calles, los parques, las placetas de nuestros pueblos y ciudades estaban llenas de niños y de niñas jugando a los juegos que estamos practicando en esta UD.</li> </ol>	





<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 6</b></p> <p><b>Material:</b> Material reciclado; piedras, botellas, tapones, cajas de cartón, láminas de colores, pinturas. Pizarra digital.</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos de 3-4 alumnos/as</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Autoconstruir el material que utilizaremos en la sesión de convivencia</li> <li>-Potenciar el trabajo grupal hacia un objetivo común</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> E. Plástica / Aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<p>1. <b>Introducción.</b> 10 minutos.</p> <p>Hasta aquí exige un trabajo previo de coordinación docente y por lo tanto vamos a repasar, cómo hemos llegado a este punto. Se han visto varios juegos y ya tenemos decididos qué juegos vamos a llevar a cabo. Para ello hemos hablado entre nosotros y nos hemos organizado en grupos de trabajo para que cada grupo elabore un material diferente.</p> <p>2. <b>Empieza el trabajo.</b> 30 minutos.</p> <p>Vamos a basarnos en los siguientes enlaces donde podemos coger ideas para construir los materiales de los juegos que hemos elegido;</p> <p>Los hoyetes, los bolinches, las tabas, el dominó y el tres en raya.</p> <p><a href="https://juegos-tradicionales-de-aragon.webnode.es/los-hoyetes/">https://juegos-tradicionales-de-aragon.webnode.es/los-hoyetes/</a></p> <p><a href="http://www.manualidadesinfantiles.org">www.manualidadesinfantiles.org</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=EW08C0lgGkQ&amp;t=74s">https://www.youtube.com/watch?v=EW08C0lgGkQ&amp;t=74s</a></p> <p><a href="https://manualidades.facilisimo.com/d/domino-hecho-con-piedras-pintadas_817317.html">https://manualidades.facilisimo.com/d/domino-hecho-con-piedras-pintadas_817317.html</a></p> <p>3. <b>Reflexión y recordatorio.</b> 10 minutos.</p> <p>Mientras recogemos el material reflexionaremos sobre la sesión de hoy y les recordaremos la importancia de que vayan rellenando el cuaderno de bitácora y de que recuerden hacer las tareas con sus familias, película de UP y árbol genealógico. Les invitaremos a que anoten todos aquellos aspectos que les resulten interesantes y para tener en cuenta.</p>	

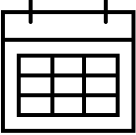
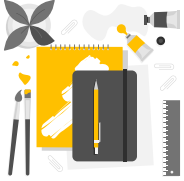
<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 7</b></p> <p><b>Material:</b> Pañuelos y conos</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupo clase y pequeños grupos</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ser conscientes de la necesidad de adaptar las actividades para cubrir necesidades de inclusión</li> <li>-Ponerse en el lugar de otras personas con algún tipo de impedimento o dificultad</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Patio de recreo</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Introducción.</b> 20 minutos.</p> <p>La primera parte de la sesión la vamos a realizar en el aula. Veremos en que punto del proyecto nos encontramos y analizaremos la pregunta efectuada en la sesión anterior; <b>¿podríamos jugar a este tipo de juegos cuando vayamos a ver a las personas mayores?</b> El alumnado comprende que existe una necesidad de adaptar los diferentes juegos a las capacidades motrices y cognitivas de las personas mayores y en eso vamos a trabajar la sesión de hoy.</p> <p>Vamos a visionar un video de la Fundación Zerbikas, en la que nos muestran una experiencia reciente de ApS con personas mayores. A través del siguiente enlace;</p> <p><a href="https://www.zerbikas.es/adineko-pertsonekin-solasean-jugando-con-las-personas-mayores/">https://www.zerbikas.es/adineko-pertsonekin-solasean-jugando-con-las-personas-mayores/</a></p> </li> <li> <p><b>2. Juego de activación.</b> 5 minutos.</p> <p>Debido al tiempo, necesitamos un juego de activación rápido y sencillo de explicar. Jugaremos al <b>stop</b>, para ello uno la paga y el resto trata de no ser pillado, pudiendo salvarse si dice “stop” y se queda parado con las piernas abiertas, podrá volver al juego cuando otro compañero pase por debajo de sus piernas.</p> </li> <li> <p><b>3. Juegos adaptados.</b> 20 minutos.</p> <p>Según lo visto en el video, existe un alto ratio de personas en silla de ruedas y por lo tanto con problemas de movilidad, algo que ya tenía el alumnado porque en sus familias tienen abuelos en estas y otras tesituras.</p> <p>Vamos a jugar al juego del pañuelo, pero lo vamos a realizar de diferentes formas para entender las sensaciones que pueden sentir aquellas personas que tienen algún tipo de dificultad o condicionante en sus vidas. Practicaremos tres formas:</p> <p>Primera: Con los ojos vendados (Un compañero nos hará de guía)</p> <p>Segunda: Con los oídos tapados. Deberemos atender al lenguaje gestual.</p> <p>Tercera: En cuclillas para concienciar de la dificultad motriz de no poder andar.</p> </li> <li> <p><b>4. Reflexión final.</b> 5 minutos.</p> <p>Vuelta a la calma y reflexión sobre aprendizajes y sensaciones vividas.</p> </li> </ol>	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 8</b></p> <p><b>Material:</b> Material reciclado; piedras, botellas, tapones, cajas de cartón, láminas de colores, pinturas. Pizarra digital.</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos de 3-4 alumnos/as</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Finalizar de autoconstruir el material que utilizaremos en la sesión de convivencia</li> <li>-Reflexionar sobre la sensación de hacer algo con nuestro esfuerzo y cariño para otras personas</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> E. Plástica / Aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Introducción.</b> 10 minutos. Nos ubicaremos en todo lo realizado hasta ahora y en expresar cómo nos sentimos en este momento. Todas las opiniones son importantes.</li> <li><b>2. Ultimando los materiales.</b> 30 minutos. Damos los últimos retoques a los materiales que hemos preparado y mientras tanto planteamos la posibilidad que nos ha comentado una alumna; “podríamos regalar a los ancianos aquellos juegos que nos queden más bonitos”. La idea es acogida con entusiasmo por todos. La idea de aportar algo propio a las personas mayores para que se puedan divertir es algo que le hace mucha ilusión al alumnado. Así que adelante, vamos a buscar unas cajas pequeñas para decorarlas y que puedan servir de soporte y embalaje para el dominó, para el tres en raya y para esas tabas que dos alumnos le han pedido al carnicero al que van a comprar sus padres. También buscaremos otras cajas un poco más grandes para envolver el juego de bolos que hemos preparado y los hoyetes.</li> <li><b>3. Reflexión final.</b> 10 minutos. Mientras finalizamos las tareas y el material reflexionaremos sobre la sesión de hoy. El evento se acerca y el alumnado ya está nervioso y con ganas de poder aportar y experimentar una vivencia con personas que saben necesitadas de compañía y afecto.</li> </ol> 	

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 9</b></p> <p><b>Material:</b> Material autoconstruido</p> <p><b>Organización</b>   <b>alumnado:</b> Grupos medianos 4-6 alumnos/as</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar una prueba que nos sirva de simulacro para la sesión en el centro</li> <li>-Comprobar el nivel de implicación de todos los miembros de los grupos</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Pabellón</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Introducción.</b> 15 minutos.</p> <p>La realizamos en el aula. Vamos a establecer unas rutinas y reglas de oro en conjunto para ponerlas en práctica el día de la visita al centro de mayores. Han de ser consecuentes y consensuadas por todos teniendo en cuenta al tipo de colectivo al que nos dirigimos. Debemos ser educados y cuidadosos, evitando desorden y caos que pueda producir caídas o incidentes. Vamos a un lugar desconocido y tras los contactos que hemos tenido con el personal del centro, nos han hecho llegar unas pautas a tener en cuenta para ese día.</p> </li> <li> <p><b>2. Juego de activación.</b> 5 minutos.</p> <p>Realizamos un juego de activación rápido y sencillo de explicar. Jugamos al <b>pillapilla</b>, para ello uno la paga y el resto tratan de no ser pillados. Si me pillan la pago también hasta que solo quede uno. De limitamos el espacio de más pequeño a más grande en función de los pillados.</p> </li> <li> <p><b>3. Simulacro “ir sin ir”.</b> 25 minutos.</p> <p>Con los juegos que hemos escogido, realizamos unos grupos de trabajo y rotamos cada 5 minutos pensando y valorando en función de lo trabajado hasta ahora que necesitamos adaptar o realizar para que los juegos funcionen bien.</p> <p>Todas las opiniones importan y para el día del evento nos vamos a dividir en 5 grupos para trabajar por lo tanto en 5 estaciones de trabajo rotatorias, donde todos los grupos pasarán por todos los juegos.</p> </li> <li> <p><b>4. Reflexión final.</b> 5 minutos.</p> <p>Queda muy poquito para el día. Todos estamos nerviosos y somos conscientes de lo importante que va a ser esta visita para las personas mayores del centro. Reflexionamos y ultimamos detalles. Resolvemos dudas si es necesario sobre el cuaderno de bitácora y las tareas de casa.</p> </li> </ol>	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b>  <b>Sesión: 10</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, ordenador, papel y bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Individual y pequeño grupo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocer el patrimonio cultural aragonés</li> <li>-Entender las costumbres y vida de nuestros mayores</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> CCSS/aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b>  <b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción.</b> 15 minutos.  Pediremos a los alumnos que nos ayuden a situar en que altura del proyecto estamos. Dejaremos que sean ellos los que lleven el hilo de la conversación.</li> <li>2. <b>La historia de los juegos tradicionales.</b> 30 minutos.  Después de realizar una introducción sobre la riqueza que tiene el patrimonio cultural aragonés y sobre la importancia de conservarlo, en este caso a través del estudio del origen de los juegos tradicionales y su historia.  Analizaremos imágenes de cómo era la vida antes, en la época de nuestros abuelos y como vivía la sociedad de antaño. Hablaremos de las diferencias con la actualidad hasta comprender cómo ha ido evolucionando la sociedad hasta nuestros días.  Podemos utilizar 10 minutos para generar un debate entre pequeños grupos sobre la percepción que tenemos lo más jóvenes de los cambios de la sociedad. Pediremos que en cada grupo haya un rol de secretario que haga anotaciones de los comentarios más interesantes.  Con ayuda de las TIC vamos a seleccionar unos refranes y adivinanzas para compartir con los ancianos el día del evento. Conviene recordar que el refranero español es muy rico y variado.</li> <li>3. <b>Reflexión final.</b> 5 minutos.  Vamos a pedir a los alumnos que hablen con sus familias sobre lo visto hoy en clase y que en sus cuadernos de bitácora hagan anotaciones de lo que ellos consideren más interesante. Es una manera de estrechar vínculos necesarios con las familias para que de esta forma los alumnos conozcan más sobre la historia de su propia familia y cual ha sido la evolución de esta a lo largo de los años.  Todas estas experiencias las pondremos en común en la siguiente sesión de trabajo.</li> </ol>	

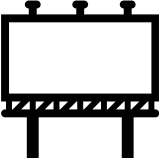

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 11</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, papel, bolígrafo, material autoconstruido</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos de trabajo definitivos para la sesión en el centro</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Gestionar las habilidades sociales para la formación de grupos de trabajo</li> <li>-Ultimar los detalles necesarios para la visita al centro de mayores</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Pabellón</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<p>Esta sesión puede ser una buena idea hacerla conjunta con todo el alumnado (de las dos vías de cuarto) si previamente hemos hablado con los tutores implicados y hemos podido organizarlo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Introducción. 10 minutos.</b></p> <p>Explicaremos el objetivo principal de la sesión. Como ya concretamos el día de la visita al centro nos vamos a dividir en 5 grupos de trabajo, por lo tanto, debemos conformar dichos grupos de forma consensuada, heterogénea y de forma mixta en cuanto a género se refiere. Cada grupo pasará a formar parte de otro grupo de la otra vía de cuarto y juntos formarán un grupo único de trabajo. Dado que las dos vías de cuarto llevan el mismo ritmo de sesiones, todos los componentes de ambas vías avanzan al mismo nivel.</p> </li> <li> <p><b>2. Confección de los grupos y puesta en escena de los juegos elegidos. 30 minutos.</b></p> <p>Esta tarea la vamos a realizar en el patio o el pabellón del colegio. Todo el alumnado tiene que saber todos los juegos y para ello una vez conformados los grupos, con ayuda de roles iremos trabajando todos los juegos implicados sin perder el contacto con los componentes del resto de los grupos. La idea es ir detectando aspectos de mejora en la presentación de los juegos y en la jugabilidad y adaptación de los mismos para aquellas personas que lo necesiten.</p> <p>Para esto es imprescindible que todos aportemos ideas y comentarios de mejora que ayuden a establecer las necesarias conexiones entre los implicados en las tareas.</p> </li> <li> <p><b>3. Reflexión final. 10 minutos.</b></p> <p>Puesta en común de todos aspectos necesarios para el correcto funcionamiento de la sesión. Repaso de las reglas de oro y de las rutinas.</p> </li> </ol>	


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 12</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, ordenador, papel y bolígrafo.</p> <p><b>Organización</b>   <b>alumnado:</b> individual y grupos pequeños</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Generar un fichero de juegos tradicionales</li> <li>-Crear un vínculo de interacción con nuestros mayores</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> Lengua/aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción.</b> 5 minutos. Con todo lo trabajado hasta el momento y con las anotaciones e información de la sesión de CCSS, vamos a aprovechar para elaborar un fichero personal de aquellos juegos populares y tradicionales que más nos hayan llamado la atención.</li> <li>2. <b>Elegimos nuestros juegos.</b> 35 minutos. De forma individual y también junto a nuestros compañeros, elegiremos un modelo de ficha en el que plasmaremos algunos de los juegos que más nos hayan gustado hasta el momento. En cada ficha aportaremos la mayor información posible acerca de cada juego incluido; origen, reglas, quién lo jugaba, características, etc.... Con ayuda de las TIC podremos buscar recursos e información acerca de nuestro patrimonio cultural en lo que a juegos populares y tradicionales se refiere. Podemos invitar al alumnado a que amplíe la información de consulta con sus familias para enriquecer al máximo el contenido del fichero.</li> <li>3. <b>Reflexión final.</b> 10 minutos. Reflexionaremos acerca de la sesión y evolución de los aprendizajes. Pondremos en común sensaciones y destacaremos que todas las opiniones y comentarios son importantes para el resto. Preguntaremos como van las tareas familiares; película y árbol y resolveremos las dudas que pueda haber.</li> </ol> 	



<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 13</b></p> <p><b>Material:</b> Material autoconstruido</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos de trabajo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ultime detalles de cara al evento</li> <li>- Crear interrelaciones positivas entre el alumnado.</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF / Aula y Pabellón</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Introducción.</b> 15 minutos.</p> <p>Pondremos el video que nos han mandado las cuidadoras del centro en respuesta al video realizado y enviado por parte nuestra. Todos los ancianos están muy contentos de poder recibirnos el próximo día y tienen muchas ganas de que llegue el momento.</p> <p>Comentaremos el objetivo de la sesión y nos pondremos en marcha. Haremos un último repaso de las reglas de oro y de las rutinas. Repasaremos el cuadrante y el horario que seguiremos en nuestra visita al centro.</p> </li> <li> <p><b>2. Juego de activación.</b> 5 minutos.</p> <p>Jugaremos al <b>chocolate inglés</b> como juego de activación. Uno la paga de cara ala pared y con la cantinela “un, dos, tres, chocolate inglés se irá dando la vuelta y al que pille en movimiento retrocede hasta la línea de salida.</p> </li> <li> <p><b>3. Repaso de los juegos.</b> 25 minutos.</p> <p>Comprobamos los juegos en todos los aspectos de reglas, espacios y adaptación o ayudas en el caso que sea necesario. Ultimamos aspectos de organización y también volvemos a disfrutar de los juegos elegidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los hoyetes: Juego de lanzamiento y puntería</li> <li>• Los bolinches: Hemos construido una adaptación parecida a los bolos, pero jugaremos con las mismas reglas del juego original</li> <li>• Tres en raya: Para aquellas personas con problemas de movilidad es un juego muy acertado</li> <li>• El dominó: Otro juego muy adecuado para disfrutar sentado</li> <li>• Las tabas: Podemos utilizar cualquiera de sus versiones, atendiendo a la motricidad fina para establecer más dificultad al juego.</li> </ul> </li> <li> <p><b>4. Reflexión final.</b> 5 minutos.</p> <p>Comentamos como siempre las impresiones de la sesión.</p> </li> </ol>	

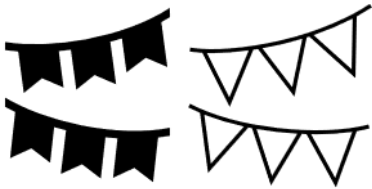


<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 14</b></p> <p><b>Material:</b> Proyector, ordenador portátil, material autoconstruido</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos establecidos por estaciones de trabajo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfrutar de un intercambio generacional de gran riqueza</li> <li>-Valorar y dar sentido a todo el trabajo realizado para llegar a este punto</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> Global/Residencia de mayores</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>09:15. Llegada y presentación.</b> 15 minutos.</p> <p>El personal del centro nos ha preparado un comité de bienvenida y nos ha invitado a acudir al hall del centro donde se encuentran todas las personas mayores para darnos un caluroso recibimiento.</p> </li> <li> <p><b>09:30. Presentamos el proyecto y sus objetivos.</b> 20 minutos.</p> <p>Realizamos una lectura por parte de los niños de la carta que ha dado origen al proyecto y de nuestra respuesta a la misma.</p> <p>Pasaremos a comunicar cual va a ser el itinerario de la jornada:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>10:00 horas. Juegos Tradicionales</b></li> <li>✓ <b>11:15 horas. Almuerzo compartido</b></li> <li>✓ <b>11:45 horas. Gran Concurso por equipos</b></li> <li>✓ <b>12:30 horas. Lectura compartida (adivinanzas y refranero)</b></li> <li>✓ <b>13:00 horas. Despedida y entrega de regalos</b></li> </ul> </li> <li> <p>-La batería de juegos se realiza dividida en 5 estaciones, 2 de juegos de movilidad en el jardín y 3 de juegos más estáticos en el hall, donde previamente y con la ayuda del personal del centro se han seleccionado los ancianos que de manera voluntaria o por condiciones de salud son más aptos para cada tipo de juego. Los grupos de alumnos rotarán cada 15-20 minutos de estación, de esta forma todos los grupos interaccionan con todos los ancianos.</p> <p>-El momento del almuerzo es ideal para establecer vínculos intergeneracionales.</p> <p>-A través de la aplicación <b>Plickers</b> realizaremos una batería de preguntas acerca de los juegos tradicionales. Se harán 5 grupos compuestos de mayores y de niños. El concurso dispone de un total de 20 preguntas divididas en 4 bloques.</p> <p>-La lectura del refranero será compartida y libre. Todos aquellos ancianos y niños que lo deseen podrán leer en alto al resto.</p> <p>-Les entregaremos los regalos (juegos autoconstruidos) que los hemos preparado a los ancianos y nos despediremos con un hasta pronto, agradeciendo a todo el personal del centro que ha hecho posible esta maravillosa jornada.</p> </li> </ol>	

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 15</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, papel y bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupo clase</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Poner en común sensaciones y sentimientos</li> <li>-Contrastar y enriquecer nuestro trabajo</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> CCSS/aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>AyP:</b> Aprender y Progresar</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción.</b> 10 minutos. Pediremos al alumnado que sean ellos los que se expresen. Los que nos cuenten sus vivencias y cómo se encuentran tras la jornada vivida en el centro de mayores.</li> <li>2. <b>Visionado de los videos de la jornada.</b> 15 minutos. Pasaremos a ver un video que nos han mandado las cuidadoras del centro de mayores, agradeciendo la visita y nuestra actividad con los mayores. En él también sale alguno de los ancianos diciendo unas emotivas palabras de gratitud por el servicio. Pasaremos las grabaciones que el profesorado ha realizado con su móvil. Es momento de ver los rostros de alegría y felicidad de todos los participantes, gracias al compartir experiencias a través del juego. Seguro que muchos de ellos se han vuelto a sentir niños otra vez.</li> <li>3. <b>¿Qué sabemos de nuestros mayores?</b> 25 minutos. Vamos a utilizar la información obtenida en las conversaciones e interacciones con los mayores en el centro para complementar y enriquecer nuestros apuntes y nuestro cuaderno de bitácora. Todo lo vivido en la jornada seguro que nos ha proporcionado una fuente de riqueza de saberes de personas que han sido niños antes que nosotros y que han vivido en primera persona todos esos juegos que hemos estado compartiendo a lo largo de este proyecto. Nos han podido transmitir sus recuerdos, sus trucos, su vocabulario, sus variantes de juego y en definitiva sus vivencias. Invitaremos a nuestro alumnado que comparta con sus familias todo lo vivido y que hablen con ellos sobre esta experiencia, de cómo se han sentido y qué es lo que les gustaría hacer si tuvieran la oportunidad de hacer otros proyectos de este tipo.</li> </ol> 	

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 16</b></p> <p><b>Material:</b> Pizarra digital, ordenador, papel y bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupos de trabajo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Redactar un diario reflexivo para entregar al Ayuntamiento (Servicios Sociales) en la Gala Final</li> <li>-Concienciar de este y otros problemas sociales</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> Lengua/aula</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>CR: Conocer los Resultados</b></p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Introducción.</b> 10 minutos. Compartiremos impresiones con el alumnado y pasaremos a explicar en qué va a consistir la sesión.</li> <li>2. <b>Nuestra denuncia social.</b> 30 minutos. Entre todos vamos a elaborar un diario reflexivo de la experiencia en el que vamos a contar de forma clara y concisa la experiencia vivida, cómo nos hemos sentido y qué hemos realizado nosotros para ser conscientes del problema y dar una solución. Este diario lo entregaremos en la última sesión del proyecto. Para facilitar la tarea realizaremos un trabajo grupal en el que dividiremos la clase en 5 grupos y asignaremos los roles de secretario, portavoz, corrector y organizador a cada grupo. Dividiremos el diario en los siguientes puntos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Introducción.</li> <li>✓ Realidad social detectada</li> <li>✓ Plan de acción</li> <li>✓ Conclusiones</li> </ul> <p>Hay cuatro puntos, así que uno de los cinco grupos estará encargado de ayudar en la búsqueda de información y de organización y corrección.</p> </li> <li>3. <b>Reflexión final.</b> 10 minutos. Es importante saber a que nos enfrentamos como ciudadanos activos y por lo tanto denunciar las injusticias y darlas a conocer a los organismos competentes para poder llevar a cabo acciones que ayuden a paliar los diferentes problemas e injusticias sociales.</li> </ol>	

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b></p> <p><b>Sesión: 17</b></p> <p><b>Material:</b> Papel y bolígrafo</p> <p><b>Organización alumnado:</b> individual y pequeño grupo</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Finalizar las tareas</li> <li>-Reflexionar acerca de las aportaciones de la experiencia</li> </ul> <p><b>Área / lugar:</b> EF /aula y patio de recreo</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p><b>CR:</b> Conocer los Resultados</p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b> Asignación de tareas y resolución de problemas</p>
<p><b>1. Introducción.</b> 5 minutos.</p> <p>Damos la enhorabuena a todo el alumnado por su trabajo e implicación en el proyecto. Les agradecemos su esfuerzo y les invitamos a compartir impresiones.</p> <p><b>2. Sesión libre de juegos tradicionales.</b> 25 minutos.</p> <p>Bajamos al patio del recreo y realizamos una última sesión de la UD de juegos tradicionales. Damos la opción de que ellos escojan los juegos que prefieran y, es más, les podemos ofrecer que si alguno sabe algún juego puede ofrecerlo al grupo.</p> <p><b>3. Autoevaluación del alumnado.</b> 10 minutos.</p> <p>Les hacemos entrega de una autoevaluación para que la rellenen y nos la entreguen al final de la sesión. Este instrumento nos va a permitir obtener una información cualitativa sobre la percepción de los alumnos acerca de la efectividad de los aprendizajes.</p> <p><b>4. Reflexión final.</b> 10 minutos.</p> <p>Realizaremos la última reflexión sobre ésta UD y en conjunto sobre este proyecto. Les invitaremos a las Gala de reconocimiento que tendrá lugar el próximo día en el salón de actos del colegio.</p> <p>Les recordamos la importancia de finalizar y entregar el próximo día su cuaderno de bitácora, el cual va a servir para evaluar una parte del trabajo de la UD.</p> 	

<p><b>Proyecto ApS: “Compañía para Soledad”</b>  <b>Sesión: 18</b></p> <p><b>Material:</b> Ninguno</p> <p><b>Organización alumnado:</b> Grupo clase</p> 	<p><b>Curso:</b> 4º Primaria</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconocer de forma social la labor del alumnado por el servicio prestado a la comunidad</li> <li>-Servir de ejemplo para futuras acciones</li> <li>-Intentar dar sostenibilidad al proyecto a través de la difusión del evento</li> </ul> <p><b>Lugar:</b> Colegio (salón de actos)</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b>  <b>CR: Conocer los Resultados</b></p>	<p><b>Técnica de enseñanza:</b>  Reconocimiento social</p>
<p>Si hay algo que diferencia un ApS de otras labores de servicios a la comunidad es el reconocimiento social y la denuncia de aquellas injusticias sociales a los organismos competentes.</p> <p>Con este acto de reconocimiento, en el que se va a invitar a las <b>autoridades competentes</b>; Ayuntamiento, Servicios Sociales, <b>partenariado</b>; representantes del centro de mayores implicado en la actividad y <b>familias y prensa local</b> para dar cobertura informativa.</p> <p>El alumnado y el profesorado participante se le entregará un diploma acreditativo de los servicios prestados y su importancia a la comunidad.</p> <p>Un representante del alumnado, uno de cada clase, hará entrega, al representante del Ayuntamiento, del diario reflexivo elaborado en clase, para dar fe del sentimiento colectivo que ha supuesto este proyecto ApS para el alumnado del centro.</p> <p>El profesorado comunicará su intención de dar sostenibilidad al proyecto, en este u otros formatos que den visibilidad a las realidades sociales que se dan en nuestro entorno social y de esta manera invitar a la colaboración por parte de las autoridades y de la búsqueda de diferentes canales de partenariado que ayuden a proporcionar soluciones reales a problemas reales de nuestra sociedad.</p> <p>No ha de quedar en un buen servicio sino ser el inicio de una etapa de solidaridad y trabajo conjunto en búsqueda de una justicia social y la formación de futuros ciudadanos activos, comprometidos y justos con la sociedad.</p>	

## 4. Conclusiones

Llegados a este punto del trabajo, podemos concluir que, efectivamente la metodología ApS es adecuada para trabajar las competencias de forma efectiva y sobre todo aquellas competencias relacionadas con la ciudadanía y el compromiso social. La competencia de aprender a aprender está también muy involucrada con los aprendizajes de estas metodologías activas ya que con ellas se requiere la implicación directa y participativa del alumnado en la resolución de los problemas que van surgiendo a lo largo del proyecto. Autores como Andrew Furco dicen que el aprendizaje servicio no es la varita mágica que impacta directamente en el rendimiento académico, pero son múltiples los estudios que nos proponen mejoras académicas con la aplicación de metodologías activas como el ApS.

Con la elaboración de este TFG se ha pretendido servir de inspiración a quien lo considere oportuno, a partir de una propuesta relativamente sencilla, ya que en ella no es necesaria la excesiva implicación de partenaires, únicamente el personal de un centro de mayores de la zona. Entendemos que la búsqueda de partenariado dispuesto a colaborar e implicar una parte de su tiempo y recursos para realizar una actividad solidaria de este calado, se antoja en muchas ocasiones complicada. Al igual que sucede cuando surgen este tipo de propuestas en los centros, no todos los docentes están dispuestos a implicarse más de lo necesario y es este hecho uno de los motivos que más complican la puesta en marcha de este tipo de metodologías.

Tal y como apuntan Giles et al. (2019), la clave es descubrir que la enseñanza y el aprendizaje comienzan con la motivación de los implicados a través de todo el proceso y eso pasa por emocionarse ante él. “Compañía para Soledad” es un proyecto que precisamente busca eso, invitar y motivar a que el alumnado y el resto de las personas que intervienen, reconozcan un problema tan evidente en nuestra sociedad como es la soledad no deseada de un colectivo que ha dado tanto por esta sociedad en la que vivimos como es el de las personas mayores. La intención del ApS es compartir una experiencia intergeneracional de aprendizaje recíproco y sentir que nuestra pequeña propuesta de acción sirve para llenar de alegría y felicidad las vidas de un colectivo muy afectado por el olvido social al que se encuentra sometido. Es aquí donde las emociones nos embargan al saber que estamos haciendo algo bueno por los demás y por ello nos sentiremos más ciudadanos más plenos y felices.

Seguro que muchos de nosotros tenemos o hemos tenido alguna persona mayor en nuestro entorno y entendemos la riqueza afectiva y de experiencias en la vida que nos aportan cada vez que pasamos un tiempo a su lado. Desde la escuela no podemos desaprovechar estas cuestiones si queremos trabajar en el camino de construir un alumnado social y comprometido, esto pasa por empezar respetando y valorando a todas aquellas personas que han ayudado al desarrollo de la sociedad, tal y como la conocemos.

No debemos olvidar que el paso del tiempo es para todos igual y que nosotros también llegaremos a ser personas mayores. Si no hacemos nada para cambiar los problemas actuales de la sociedad, estos problemas también serán nuestros llegado el momento. Desde la escuela tenemos la obligación de concienciar y actuar para formar personas solidarias y comprometidas ante las injusticias sociales. Si además, somos capaces de involucrar a las familias en estos proyectos, éstas van a ser las primeras beneficiadas en las consecuencias de los aprendizajes obtenidos por sus hijos.

Bär y Puig (2018) consideran muy conveniente multiplicar las propuestas de ApS en los centros siendo lo más idóneo una vez por cada curso académico. Aunque este planteamiento podría ser ideal para llevarlo a cabo en nuestras escuelas, no es una tarea sencilla por las implicaciones a nivel personal y de recursos que este tipo de propuestas llevan implícitas.

Uno de los inconvenientes de esta metodología, tal y como refleja Rodríguez-Gallego (2013) es la importancia del esfuerzo personal adicional que se requiere en el trabajo diario. Además, Opazo (2015) considera un obstáculo a tener en cuenta el tiempo para realizar el servicio, de reflexión estructurada de los aprendizajes y monitoreo de la actividad, aunque en este sentido y pese a haber diferentes recomendaciones (National Youth Leadership Council, 2004) no existen unos parámetros establecidos en cuanto a la duración e intensidad que deben tener los programas de ApS. Coordinar a los múltiples agentes implicados en el desarrollo de este tipo de acciones también supone un desgaste adicional que hay que valorar, y más si cabe, queremos que el ApS contenga diferentes áreas de aprendizaje de tal manera que sea un proyecto rico e interdisciplinar.

Por otro lado, es importante trabajar en el enfoque sostenible de nuestras propuestas y para ello tal como señala Furco (2007) los docentes juegan un papel esencial en la calidad del aprendizaje-servicio del alumnado y los directores manejan el rol fundamental para hacer sostenibles los programas de ApS en la escuela. También es necesario destacar y

dado que este ApS nace de una propuesta desde el área de educación física, se sugiere analizar los efectos del ApS a largo plazo y en distintos contextos de la EF, identificar los beneficios de esta metodología sobre los receptores del servicio (Capella et al., 2019).

Todas las etapas son igual de importantes y necesarias para formar personas capaces de ejercer una ciudadanía plena, participativa y crítica, dando por hecho al ApS como metodología de búsqueda de transformación social (Chiva y Pallarés, 2018). Todas las fases hay que trabajarlas con criterio y dedicación para establecer un proyecto que sea motivante y efectivo en todo su desarrollo. La evaluación, como parte implícita y esencial del proceso de aprendizaje en este caso debe ser multifocal y no dejar de lado ninguno de los agentes y elementos implicados en el ApS. En este TFG se proponen diversas herramientas de evaluación que nos ayudan a verificar la solidez del proyecto y su repercusión en las personas que intervienen en él.

Esperamos que la escuela vaya adoptando un papel cada vez más comprometido y participativo de cara a dar visibilidad y solución a los múltiples y variados problemas que presenta nuestro modelo de sociedad actual. Para ello se requiere llevar a cabo metodologías activas que impliquen al alumnado y que le ofrezcan la posibilidad de ser partícipes y protagonistas de acciones que propongan dar soluciones reales y proponer justicia social a través de un sólido compromiso cívico y ciudadano.

Me gustaría finalizar este apartado utilizando nuestro refranero popular, aludiendo a la voluntad de las personas, tan necesaria para desarrollar propuestas que impliquen un esfuerzo personal como es un ApS;

***“Más hace el que quiere que el que puede”***



## 5. Limitaciones del trabajo

Este trabajo presenta una propuesta de intervención docente que dada la situación de pandemia en la que estamos inmersos no permite hoy en día una acción de este tipo, tal y como se plantea. Esta pensado con la intención de su puesta en marcha en un futuro más próximo que lejano si la situación sanitaria lo permite.

La soledad no deseada es un problema que a raíz de la situación COVID-19 se ha visto incrementado y es por este motivo que se han de trabajar acciones solidarias para paliar esta situación. Si bien es cierto que se podría trabajar una acción de este tipo en un entorno virtual, el cariño y la dedicación que precisan los ancianos no llegaría de la misma forma. No obstante, se pueden plantear acciones puntuales con ayuda eficaz de las TIC, pero considerando siempre una puesta en acción donde el contacto real no se pierda. Por eso el evento final, tanto de jornada compartida como de reconocimiento se antojan imprescindibles para dar el sentido que se merece un proyecto de este calado.

La perspectiva de este trabajo no es otra que pueda servir de ayuda o de inspiración para el nacimiento de otras propuestas que ayuden a un sector de la población en una clara desventaja social, como son las personas mayores. Obligados a utilizar unos medios tecnológicos para realizar gestiones en su día a día, para los que no están preparados ni formados, desamparados ante una situación que no les permite ser visitados por sus seres queridos, olvidados por una sociedad que en muchos momentos parece ser que interpreta que cuando se llega a una edad, la persona ya no puede aportar nada.

Como sociedad estamos equivocándonos en muchas cosas y en lo que concierne a las personas mayores no debemos olvidarnos de que gracias a su dedicación y esfuerzo nosotros podemos disfrutar de lo que tenemos en la actualidad y que tan poco valoramos en muchas ocasiones. Las personas mayores son patrimonio social y fuente de sabiduría y como tal debemos respetarlas y cuidarlas. El sistema educativo y en concreto la escuela están en la obligación de formar a personas para que sean justas y honestas, dándoles una formación basada en situaciones reales que les permitan formar parte de una sociedad comprometida en la búsqueda del bien común.

## 6. Referencias Bibliográficas

- Amarís (2018). El aprendizaje servicio en la educación superior: una aproximación a su conceptualización. En A. de Castro y E. Domínguez, (Coords.). Transformar para educar 6: aprendizaje servicio (pp. 5-12). Editorial: Universidad del Norte.
- Aramburuzabala, P. (2018). ¿Por qué funciona el Aprendizaje-Servicio? En C. Naval y E. Arbués (Coords.), Hacer la Universidad en el espacio social (pp. 77-96). Pamplona: Eunsa.
- Aramburuzabala, P. & Opazo, H. (2015). La institucionalización del aprendizaje-servicio en la universidad. En P. Aramburuzabala, H. Opazo y J. Garcia-Gutierrez (Eds.), El Aprendizaje-Servicio en las universidades: De la iniciativa individual al apoyo institucional (pp.11-18). Madrid: UNED.
- Aramburuzabala, P., Santos-Pastor, M.L., Chiva-Bartoll, O., y Ruiz-Montero, P. J. (2019). Perspectivas y retos de la intervención e investigación en aprendizaje-servicio universitario en actividades físico-deportivas para la inclusión social. Publicaciones, 49(4), 19–26. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v49i4>.
- Bär, B. y Puig, J.M. (2018). Cada curso un aprendizaje-servicio. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio, 6, 69-87. <https://doi.org/10.1344/RIDAS2018.6.9>
- Batlle, R. (2011). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio? Revista Crítica, 972,49-56
- BATLLE, R. (2012). Impulso del Aprendizaje-Servicio en España. Panorama.
- Batlle, R. (2013). El Aprendizaje Servicio en España: el contagio de una revolución pedagógica necesaria. Madrid: Editorial PPC.
- Batlle, R. y Escoda, E (s.f). 100 buenas prácticas de aprendizaje y servicio. <https://www.miteco.gob.es/es/ceneam/recursos/materiales/100-buenas-practicas-aprendizaje-servicio.aspx>
- Callen, A., Figueras, P. y Gutiérrez, I. (2013). La adquisición de competencias de animación sociocultural. Proyecto de dinamización de las entidades de barrio. *RES Revista de Educación Social*, 16.
- Calvo, D., Sotelino, A., & Rodríguez, J. E. (2019). Aprendizaje-servicio e inclusión en educación primaria. Una revisión sistemática desde la educación física. *Retos*, (36), 611–617.

- Campo, L. (2014). Aprendizaje servicio y educación superior Una rúbrica para evaluar la calidad de proyectos (Tesis doctoral inédita). Departamento de Teoría e Historia. Universidad de Barcelona.
- Capella Peris, C., Gil Gómez, J., & Martí Puig, M. (2014). Service-Learning Methodology in Physical Education. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 116, 33-43. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2014/2\).116.03](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2014/2).116.03)
- Capella-Peris, C., Salvador-García, C., Chiva-Bartoll, O., y Ruiz-Montero, P. (2019). Alcance del aprendizaje servicio en la formación inicial docente de educación física: una aproximación metodológica. *Retos*, 37(37), 465-472.
- Carmona, A.; Bär, B. y Puig, J. (2016). Educar con sentido. Aprendizaje-servicio en la Escuela Solc Nou. Edebé.
- Chiva Bartoll, Ò.; Capella Peris, C. y Pallarès Piquer, M. (2018). Investigación-acción sobre un programa de aprendizaje-servicio en la didáctica de la educación física. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 277-293. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.1.270581>
- Chiva-Bartoll, O, Pallarès-Piquer, M., Gil-Gómez, J. (2018). Aprendizaje-servicio y mejora de la Personalidad Eficaz en futuros docentes de Educación Física. *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 181-197.
- Chiva, O. y Pallarès, M. (2018). Aprendizaje-servicio: pasaporte para un futuro mejor. En O. Chiva y M. Pallarès (Coords.), *Aprendizaje-servicio: pasaporte para un futuro mejor* (pp. 9-17). Ediciones Egregius.
- Conde, A. (2020). *Aprendizaje y Servicio: Calidad académica y responsabilidad social*. Universidade da Coruña. Facultade de Economía e Empresa. 2020. [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/26416/CondeSegade\\_Alba\\_TFG\\_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/26416/CondeSegade_Alba_TFG_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- De Castro, A., Amarís, M. y Guerra, D. (2015). A manera de conclusión: experiencia del aprendizaje servicio en la universidad del norte. En: A. De Castro, E. Domínguez& A. Martínez (Eds.), *Transformar para Educar 4: Aprendizaje servicio* (pp.269-270). Barranquilla: Universidad del Norte.
- Del Valle, A. (2009). Formación del educador: enfoque competencial. *Tendencias pedagógicas*, 14, 432-442.
- Dewey, John (1926): "Los principios morales que cimientan la educación", en Ensayos de educación (Obras de Dewey, vol. II). Madrid: La Lectura, pp. 1-61.
- Duran, C. y Corbella, M. (2012). Aproximación a la responsabilidad social universitaria: La respuesta de la universidad a la sociedad. *Revista de pedagogía*, 64(3), 103-115.

- EHEA Ministerial Conference (2012). Making the Most of Our Potential: Consolidating the European Higher Education Area. Bucharest Communiqué. <http://www.ehea.info/Uploads/%281%29/Bucharest%20Communique%202012%281%29.pdf>
- Eyler, J. y Giles, D. E. (1999). *Where's the learning in service-learning?* San Francisco: Jossey-Bass.
- Fernández-Martínez, A., Nuviala-Nuviala, A., Pérez-Ordás, R., Grao-Cruces, A., González-Badillo, J.J., Porcel-Gálvez, A.M., & Tamayo-Fajardo, J. (2012). Estudio comparativo entre una metodología de aprendizaje tradicional respecto a una metodología de aprendizaje basada en el «learning by doing» para la consecución de competencias específicas. *Revista UPO Innova*, 1, 159-169.
- Folgueiras, P. (2019). *Aprendizaje y Servicio y Participación*. [Presentación]. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/131037/1/Aps%20y%20Participaci%C3%B3n.pdf>
- Folgueiras Bertomeu, P., Luna González, E., & Puig Latorre, G. (2013). Aprendizaje y servicio: estudio del grado de satisfacción de estudiantes universitarios. *Revista de Educación*, 362, (septiembre-diciembre), 159-185.
- Franco-Sola, M., & Figueras, S. (2020). Aprendizaje-servicio en educación física: un modelo de implementación en educación superior. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 9(1), 114-123. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2020.v9i1.8307>
- Furco, A. y Billig, S. H. (eds.) (2002). *Service-Learning: The essence of pedagogy*. Greenwich, CT: Information Age.
- Furco, A. (2007). El rol del docente en el desarrollo de proyectos de aprendizaje-servicio. En Ministerio de Educación de Argentina (Coord.), *Antología 1997-2007. Seminarios Internacionales de Aprendizaje y Servicio Solidario*, pp.71-74. EUDEBA.
- García-Gutiérrez, J.; Ruiz-Corbella, M. y del Pozo, A. (2020). Innovación y aprendizaje-servicio virtual: elementos para una reflexión basada en la experiencia. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje Servicio*, 9, 62-80. <https://doi.org/10.1344/RIDAS2020.9.4>
- García-Pérez, Ángela, & Mendía, Rafael (2015). Acompañamiento Educativo: El rol del educador en Aprendizaje y Servicio Solidario. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(1), 42-58. ISSN: 1138-414X. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56738729004>

- Gil, J. Gómez y Chiva, O. (2014). Una experiencia de aprendizaje-servicio en la asignatura «Bases anatómicas y fisiológicas del movimiento» del Área de Didáctica de la Expresión Corporal. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 26, 122-127.
- Giles, F. J., Trigueros, C., & Rivera, E. (2019). Emocionarse ante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Vivencias de los futuros docentes desde una pedagogía de aprendizaje-servicio crítico s. *Publicaciones*, 49(4), 69–87. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v49i4.11729>
- Imbernón, F. (2016). *Diseño, desarrollo y evaluación de los procesos formativos*. Madrid. Síntesis.
- James, William (1906): “The moral equivalent of war”, en F. Burkhardt, F. Bowers e I. Skrupskelis (eds.) (1982): *The Works of Williams James*. Cambridge, MA: Harvard University Press, IX, pp. 162-173.
- Lamonedá, J. (2018). Programas de aprendizaje-servicio en estudiantes de Ciclo Formativo en Animación y Actividad Física. *Journal of Sport and Health Research*. 10(1):65-78.
- López-Medialdea, A., & Martín-Bermúdez, N. (2020, diciembre 15). APRENDIZAJE-SERVICIO (ApS): APRENDER DESDE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL. *Campo Abierto. Revista De Educación*, 40(1), 1-4. <https://mascvuex.unex.es/revistas/index.php/campoabierto/article/view/3950>
- Lough, B. J. (2018). Global service learning in institutions of higher education: concerns from a community practice. *Globalisation, Societies and Education*, 16(1), 66-77. <https://doi.org/10.1080/14767724.2017.1356705>
- Martínez, M. (2008). *Aprendizaje servicio y responsabilidad social de las universidades*. Barcelona: Octaedro.
- Martínez-Usarralde, M. J., Gil-Salom, D., & Macías-Mendoza, D. (2019). Revisión sistemática de Responsabilidad Social Universitaria y Aprendizaje Servicio: análisis para su institucionalización. *RMIE*, 24(80), 149-172.
- Martínez-Usarralde, María Jesús; Zayas Latorre, Belén; Sahuquillo Mateo, Piedad María. (2016). Aps y ciudadanía comprometida: aproximación descriptiva-exploratoria a un caso Opción, vol. 32, núm. 8, 2016, pp. 187-208
- Mayor, D., & Rodríguez, D. (2016). Aprendizaje-Servicio y práctica docente: una relación para el cambio educativo. *Revista de Investigación Educativa*, 34(2), 535-552. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.34.2.231401>

- Morales, F.M., Trianes, M.V. y Casado, A.M. (2013). Eficacia de un programa para fomentar la adquisición de competencias solidarias en estudiantes universitarios. *European Journal of Education and Psychology*, 6(2), 95-104. <https://doi.org/10.1989/ejep.v6i2.106>
- Munck, R. (2016). Higher Education and Community Based Research: Creating a Global Vision. <https://doi.org/10.1057/9781137385284>
- National Youth Leadership Council. (2004). *Growing to greatness 2004. The state of service-learning project*. Saint Paul, MN: State Farm Companies Foundation.
- NYLC (national Youth Leadership Council) 2021. <https://www.nylc.org/page/WhatisService-Learning>
- Ochoa, A., Pérez, L., & Salinas, J. (2018). El Aprendizaje Servicio (APS) como estrategia expansiva y transformadora. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76, 15-34.
- Opazo, H. (2015). *Experiencias de aprendizaje-servicio en la formación del profesorado. Un estudio de caso*. [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid.
- Ortiz, A. (2020). *Reflexiones teóricas sobre aprendizaje-servicio y diseño de un proyecto para la educación primaria*. Universidad de Cantabria. 2020-06-25. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19815/ORTIZGOMEZANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pallarès, M. y Chiva, O. (2017). La pedagogía de la Presencia. Tecnologías digitales y aprendizaje-servicio. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Pallarès Piquer, M. (2014b). La educación ante las nuevas miradas: la era mediática y la educomunicación del conocimiento como claves del éxito de la escuela. *Pulso: Revista de Educación*, 37, 273-290.
- Pérez-González, J.C. (2008). Propuesta para la evaluación de programas de educación socioemocional. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa*, 6(2), 523-546.
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C. & Palos, J. (2007). Aprendizaje servicio. Educar para la ciudadanía. Barcelona: Octaedro.
- Puig J.M., Batlle R., Bosch C., De la Cerda M., Climent T., Gijón M., Trillo J. (2009) *Aprendizaje Servicio. ApS: Educación y compromiso cívico*. Barcelona: Graó. Crítica y fundamentos.
- Puig JM, Campo L. (2015). El aprendizaje servicio, una propuesta innovadora para trabajar con la comunidad. *Aula de innovación educativa*. 2015; 245: 47-51
- Puig, J. (Coord.) (2015). 11 ideas clave. ¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje Servicio? Barcelona: Graó.

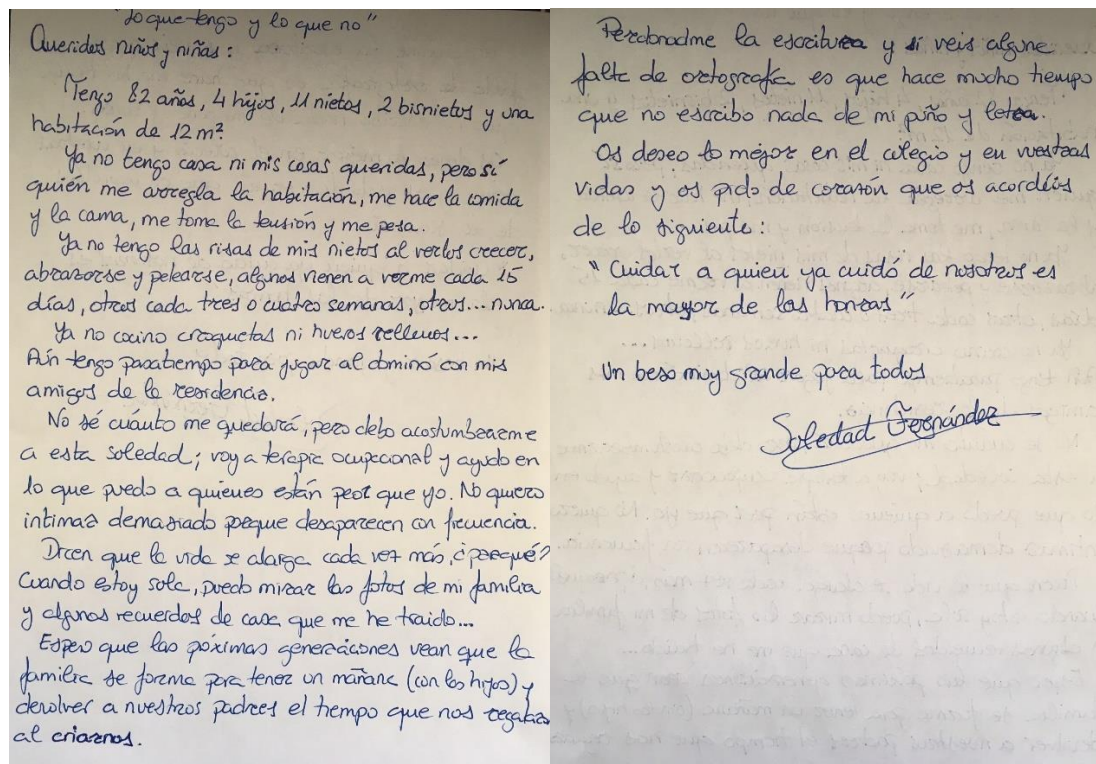
- Puig, J. y Palos, J. (2006). Rasgos pedagógicos del Aprendizaje Servicio. *Cuadernos de Pedagogía*, 357, 60-63.
- Quintero, L. E., Jiménez, F., & Area, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en educación física. *Retos*, (34), 343–348.
- Redondo-Corcobado, P.; Fuentes, J.L. (2020). La investigación sobre el Aprendizaje-Servicio en la producción científica española: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 31(1), 69-82.
- Rodríguez-Gallego, M. (2013). El Aprendizaje-Servicio como estrategia metodológica en la Universidad. *Revista Complutense De Educación*, 25(1), 95-113. [https://doi.org/10.5209/rev\\_RCED.2014.v25.n1.41157](https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41157)
- Rodríguez, M. R. (2014). El Aprendizaje-Servicio como estrategia metodológica en la universidad. *Revista Complutense de Educación*, 25, 95-113.
- Rodríguez, N. (2012). *Educar niños y adolescentes en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, M. y Araya, R. (2013). Desafíos de la educación en la sociedad actual. Costa Rica.
- Santos Rego, M. A., Jover Olmeda, G., Naval, C., Álvarez Castillo, J. L., Vázquez Verdera, V. y Sotelino Losada, A. (2017). Diseño y validación de un cuestionario sobre práctica docente y actitud del profesorado universitario hacia la innovación (CUPAIN). *Educación XX1*, 20(2), 39-71
- Santos-Pastor, M.L.; Cañadas, L.; Martínez-Muñoz, L.F., y García-Rico, L. (2020). Diseño y validación de una escala para evaluar el aprendizaje-servicio universitario en actividad física y deporte. *Educación XX1*, 23(2), 67-93, <https://doi.org/10.5944/educXX1.25422>
- Smith, A. y Bitzer, E. (2015). Reciprocal and scholarly service learning: emergent theoretical understandings of the university–community interface in South Africa. *Innovations in Education and Teaching International*, 20-32. <https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1008545>
- Tapia, M<sup>a</sup> N. (2008). Aprendizaje y servicio solidario. Ciudad Nueva.
- Tapia, N. (2008). La pedagogía del aprendizaje-servicio, un estado de la cuestión. En Ministerio de Educación de Argentina (Coord.), *Antología 1997-2007. Seminarios Internacionales “Aprendizaje y Servicio Solidario”*, pp. 74-98. EUDEBA

- Tapia, M. N. (2008). *La solidaridad como pedagogía*. Criterio The Design <http://www.designbasedresearch.org/reppubs/DBRC2003.pd>
- Tejedor, G., Segalàs, J., Barrón, Á., Fernández-Morilla, M., Fuertes, M. T., Ruiz-Morales, J. y Hernández, À. (2019). Didactic strategies to promote competencies in sustainability. *Sustainability*, 11(2086), 1-24. <https://doi.org/10.3390/su11072086>
- Troncoso, Patricia y Rojas, Eduardo (2014). "Responsabilidad Social Universitaria", *Revista Electrónica de Divulgación de la Investigación*, vol. 8, pp. 70-75.
- UNESCO (1993). Discurso del Director General de la UNESCO. Congreso Internacional sobre Educación, Derechos Humanos y Democracia. Montreal. *Human Rights Teaching*, núm. 8, pp. 26-33.
- Uruñuela, P.M. (2018). (s.f). *La evaluación de los proyectos de ApS*. [apuntes]. <https://redaps.files.wordpress.com/2018/08/la-evaluac3b3n-en-los-proyectos-de-aps.pdf>
- Uruñuela, Pedro M. (2018). *La metodología del Aprendizaje-Servicio*. Aprender mejorando el mundo. Madrid: Narcea Ediciones.
- Wilkinson, S., Harvey, W. J., Bloom, G. A., Joobar, R., & Grizenko, N. (2013). Student teacher experiences in a service-learning project for children with attention-deficit hyperactivity disorder. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 18(5), 475–491. <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.6903>



## 7. Anexos

Anexo I. Carta de introducción al proyecto. Realizada a mano para darle una mayor credibilidad entre el alumnado.



Esta carta está basada en el siguiente documento original que se ha hecho viral en las redes sociales

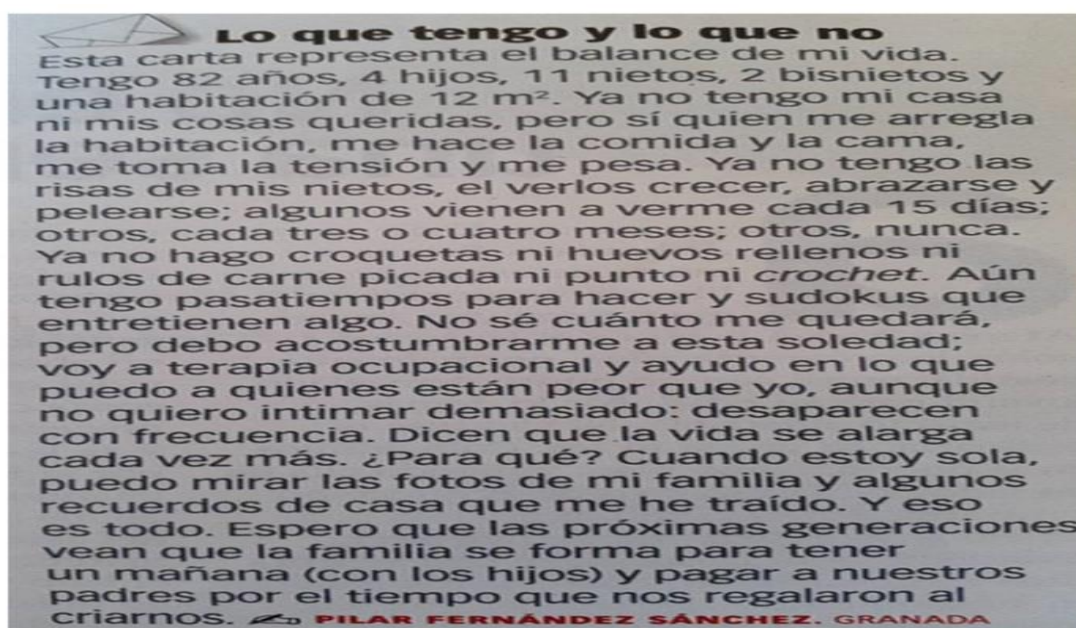


Imagen extraída de: [https://as.com/tikitakas/2016/07/17/portada/1468784187\\_990339.html](https://as.com/tikitakas/2016/07/17/portada/1468784187_990339.html)

Anexo II. Imágenes de los materiales originales utilizados para algunos de los juegos tradicionales utilizados en la unidad.



Imagen extraída de la página web: <https://juegos-tradicionales-de-aragon.webnode.es/los-hoyetes/>



Imagen extraída de la página web: <http://xiloca.org/data/Bases%20datos/Patolvidado/juegos.pdf>

Anexo III. Ejemplo de carta realizada por el alumnado en respuesta a Soledad.

Huesca a 12 de abril de 2021

Soledad Fernández  
Residencia La Esperanza

Querida Soledad:

Hemos recibido tu carta y la verdad que nos ha puesto muy tristes pensar que una persona puede sentirse tan sola. Pensamos que nadie se merece sentirse así y por eso hemos querido contestarte lo más pronto posible.

Hemos estado hablando con los profes del colegio y nos han propuesto que pensemos cómo podemos hacer para intentar ayudar a personas que se encuentran solas. Nuestras familias también nos están contando más cosas acerca de nuestros abuelos y los que todavía tienen se están preocupando que no se sientan abandonados.

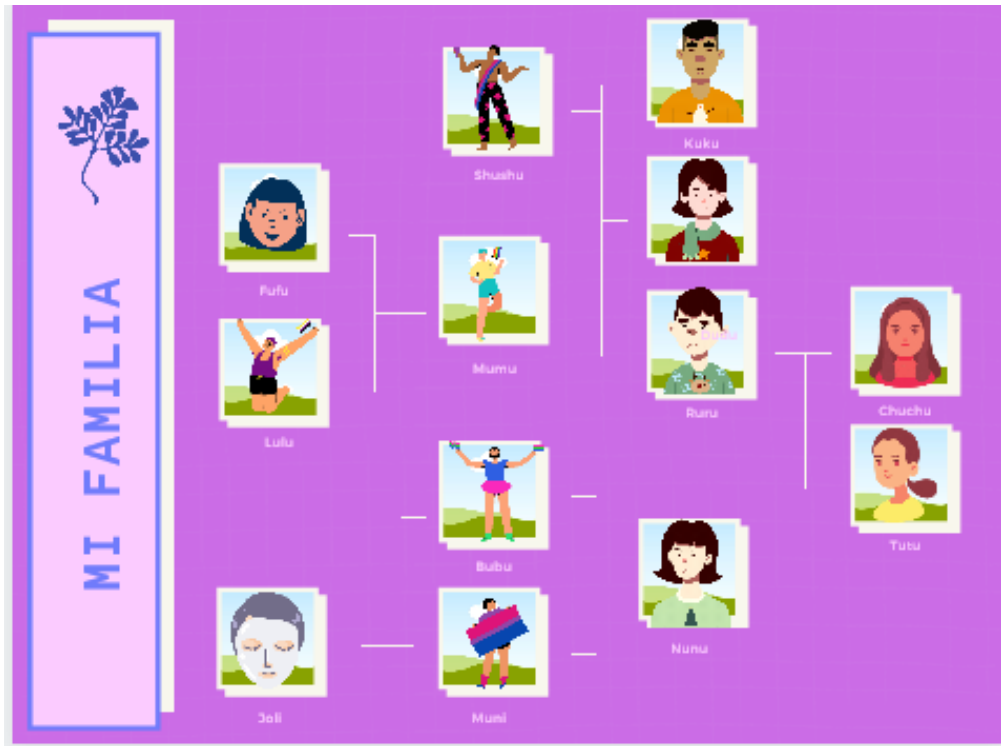
Todos los alumnos de cuarto vamos a ir a hacer una visita a un centro de personas mayores de nuestra ciudad, para conocer y poder compartir una jornada de experiencias y compañía junto a todos ellos. Les vamos a preparar un montón de sorpresas para compartir una mañana de diversión juntos. Estamos muy contentos y nerviosos a la vez porque llegue el día.

Muchos besos para ti y esperamos que te alegre mucho recibir nuestra contestación.

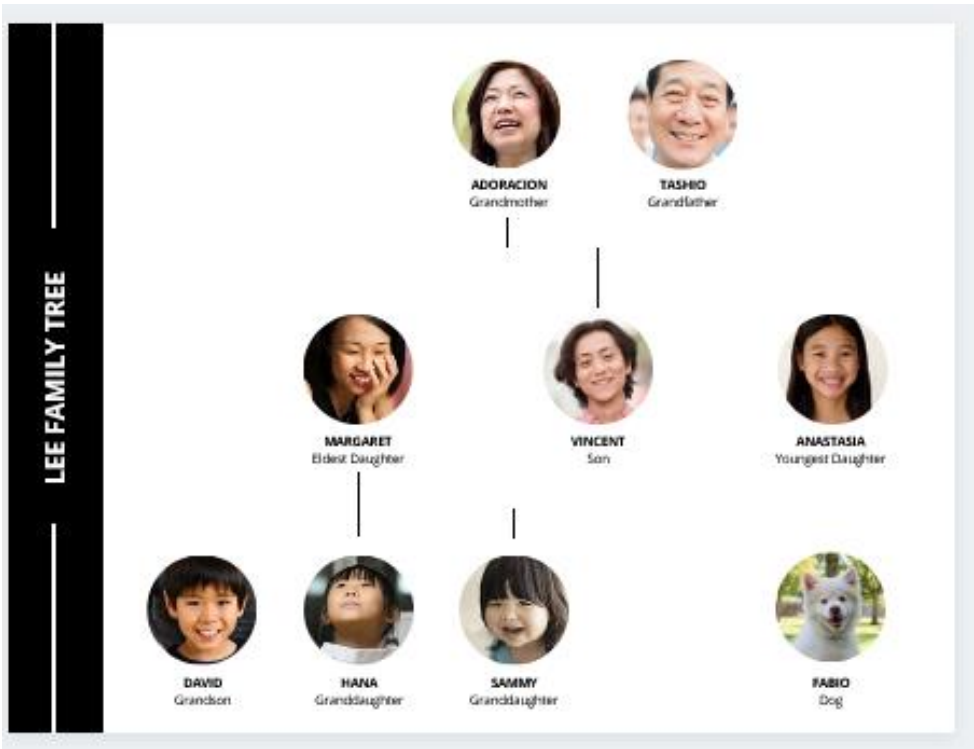
Los alumnos de cuarto  
CEIP La Carrasca de Huesca

**Nota: El contenido y los nombres de esta carta son totalmente ficticios y la intención es representar una posible puesta en escena del alumnado al recibir una primera carta de Soledad y tras las consiguientes reflexiones poner en marcha el proyecto.**

Anexo IV. Plantillas de ejemplo para ayudar a las familias y al alumnado a elaborar un árbol genealógico familiar.



Ejemplo elaborado con la aplicación CANVA



Plantilla de las múltiples que hay disponibles en la aplicación CANVA



Anexo V. Carátula de la película propuesta al alumnado y a las familias para que vean juntos y reflexionen acerca de su contenido.



Imagen extraída de <https://ar.pinterest.com/pin/780811654128178506/>

Anexo VI. Fotos de algunas de las propuestas de materiales para elaboración por parte del alumnado.



Juego de los Hoyetes (elaboración propia)



Juego de Tres en Raya

Imágenes extraídas de la web: [www.manualidadesinfantiles.org](http://www.manualidadesinfantiles.org)



Dominó de piedras

Imagen extraída de [https://manualidades.facilisimo.com/d/domino-hecho-con-piedras-pintadas\\_817317.html](https://manualidades.facilisimo.com/d/domino-hecho-con-piedras-pintadas_817317.html)



Adaptación para el juego de “Los Bolinches”

Imagen extraída de la web: [www.manualidadesinfantiles.org](http://www.manualidadesinfantiles.org)



Anexo VII. Ejemplos de fichas de los juegos para que cada alumno pueda elaborar su propio fichero de juegos.

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>  <b>Los HOYETES</b>	<b>Tipo de juego:</b>  <b>Juego de habilidad (puntería)</b>
<p style="text-align: center;"><b>ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO</b></p> <p>Este es un juego popular ampliamente difundido. Jugado por chicos y chicas a partir de ocho años. En la explicación del juego tenemos como material una tabla agujerada y chapas, pero era habitual si no se tenía este material el utilizar los montones de arena que había en las calles, donde se hacían unos agujeros y se lanzaban pelotas, incluso con yeso se podía dibujar círculos en el suelo a modo de agujeros y a cada uno asignarle la puntuación tirando con chapas. Con esto quiero decir que la imaginación da mucho de sí para poder desarrollar este juego en cualquier sitio y en función del material y posibilidades que tengamos.</p>	
<p><b>Participantes:</b> 6 a 8 jugadores</p> <p><b>Material:</b> Tabla de pino, haya o chopo, en la que se hacen 9 o 10 agujeros, según localidades, de 5 cm. de diámetro y 3 cm. de profundidad. La tabla mide 33x71 cm. chapas de hierro de 44 mm. de diámetro, 8 mm. de grosor y 90 g de peso</p> <p><b>Duración:</b> 10 minutos</p>	<p><b>Desarrollo:</b></p> <p>Es un juego de puntería. Consiste en lanzar, desde unos 3 pasos, unas chapas sobre una tabla con agujeros. Cada uno de estos hoyos tiene una determinada puntuación.</p> <p>Cada jugador tiene que lanzar 4 chapas. La tabla se coloca en el suelo, situándose el hoyo de 60 puntos el más lejano de la línea de tiro. Esta se marcará a unos 3 m de la tabla.</p>
<p><b>Puntuaciones.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La chapa se introduce en un hoyo, la puntuación es la que marque.</li> <li>2. La chapa que queda sobre la tabla: 4 puntos.</li> <li>3. Si hay una chapa sobre la madera y al lanzar otra la introduce en un hoyo, valdrá lo que marque dicho agujero.</li> <li>4. Se pueden meter varias chapas en un mismo agujero, el resultado será la suma.</li> <li>5. Chapas que caen fuera de la tabla: 0 puntos.</li> <li>6. Cuando una chapa es desplazada fuera de la tabla por otra: 0 puntos.</li> </ol> <p>El orden de tirada se establece por sorteo. Si se juega individualmente gana el que llegue a 300 puntos y si se juega por parejas, 600 puntos.</p> <p>Hay otra modalidad que consiste en jugar “a tapar” todos los agujeros con chapas, es decir, completar todos los agujeros con una chapa, ganando el jugador o la pareja que lo consiga antes, sin tener en cuenta la suma de los puntos. Se dispone de un máximo de 50 tiradas.</p>	
<p><b>Criterios de éxito:</b> Lograr mejor puntuación que el adversario.</p>	<p><b>Criterios de realización:</b> Si calculo bien mis habilidades y destrezas de lanzamiento podré valorar si puedo</p>



	arriesgar más o menos en mis lanzamientos. El equilibrio en mi posición de lanzamiento es fundamental para lograr una buena tirada en cuanto a precisión se refiere.
<b>Variantes:</b> Las variantes para enriquecer el juego pueden ser varias; la distancia de tiro, más lejos, más cerca. El número de tiradas o de límite de puntuación, aumentar o disminuir según el reto. Jugar por equipos de dos, tres, cuatro.... Jugar a llegar o aproximarse sin pasarse a una puntuación concreta con número de lanzamientos limitado.	

Ficha de juego de “Los Hoyetes”. Elaboración propia

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>  <b>Las TABAS</b>		<b>Tipo de juego:</b>  <b>Juegos de habilidad</b> <b>(motricidad fina)</b>
<b>ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO</b>  <p>Juego popular de los años 20 y 40 ampliamente difundido jugado por niños y niñas a partir de seis años. Se jugaba en la calle, en las plazas, en el colegio, en los parques incluso en las casas si el tiempo no acompañaba. La taba es el hueso que tienen los corderos en la rótula y gracias a este pequeño, muchas generaciones pasaron muy buenos ratos de ocio. El juego de las tabas tiene muchas formas de jugar en función del lugar. En el desarrollo vamos a comentar unos ejemplos.</p>		
<b>Participantes:</b> Suelen participar 4 o 5 jugadores  <b>Material:</b> tabas (hueso de la rótula del cordero).  <b>Duración:</b> 10 minutos	<b>Desarrollo:</b>  <p>En <b>Huesca</b> una de las formas de jugar es la siguiente:  Sentados los jugadores formando un corro, se realiza el “bombe” para decidir quién tira en primer lugar la taba. Una vez que se lanza la taba, pueden ocurrir cuatro situaciones:</p>	

**Gráfico:**



Sale "tripa" cara ancha, parte convexa de la  
taba, pasa el turno al siguiente jugador.  
Sale "hoyico" cara ancha, parte cóncava,  
recibe el castigo ordenado por el rey y  
efectuado por el verdugo.  
Sale "rey" se pasa a ser rey y decides el  
castigo que recibirá al que le ha salido  
hoyico.  
Sale "verdugo", ejecuta lo que le ordene el  
rey.

**Tabas jugadas en Fuentes de Ebro, Zaragoza:**

La taba consta de cuatro lados  
diferenciados:

Liso, cordero, hoyo y carnero.  
Según lo que salga después de haber sido  
lanzada la taba, habrá que correr más o  
menos distancia. Así, si sale carnero, hay  
que correr una distancia determinada antes  
que una pelota lanzada al aire, bote en la  
tierra.

Si sale hoyo, la distancia será mayor. Si sale  
cordero, más todavía y si sale liso, la  
distancia a recorrer será la mayor.  
Cada vez habrá que lanzar la pelota más alto  
para que dé más tiempo de recorrer  
distancias.

**Tabas jugadas en Guadalaviar, Teruel**

Consiste en una competición de agilidad. Se  
dejan una cantidad determinada de tabas en  
el suelo. El jugador que comienza tiene una  
en la mano. Lanza la taba al aire y mientras  
está volando debe recoger el mayor número  
de tabas posibles del suelo, para luego  
recoger en el aire la taba lanzada. El objetivo  
es recoger todas en el menor número  
posible de intentos. Ahora bien, si se le cae  
la taba lanzada, pierde el turno.

**Criterios de éxito:** Recoger el mayor  
número de tabas posibles antes de que la  
taba o canica caiga al suelo.

Conseguir voltear la taba en una posición

**Criterios de realización:** Si consigo tener una  
buena percepción espacio-temporal podré  
adoptar una posición que me permita  
recoger las tabas del suelo, estando  
pendiente de la caída de la canica o de la

ventajosa para nuestros intereses.	taba. La motricidad fina y el factor suerte juegan un papel muy importante en el lanzamiento de la taba. La velocidad a la hora de voltear las tabas es clave en alguna de las variedades de juego.
<b>Variantes:</b> En algún pueblo de la comarca de la Litera de Huesca, las chicas jugaban una variante llamada “Sampeque”, consistía en jugar con una canica y una taba. La canica se lanzaba al aire y la jugadora tenía que volver a la taba antes de que la canica cayera tocando el suelo. Si fallaba perdía el turno y pasaba a la siguiente. En Campo (Huesca) se hacía igual, pero se añadía la dificultad de que tenían que volver 2 o 3 tabas.	

Ficha de juego de “Las Tabas”. Elaboración propia

<b>NOMBRE DEL JUEGO</b>  <b>BOLINCHES</b>		<b>Tipo de juego:</b>  <b>Juegos de habilidad (lanzamiento)</b>
<b>ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO</b>  <p>Originario de Monreal del Campo (Teruel) y jugado por hombres. Como curiosidad existía la figura de “El bolincherero” que solía ser la persona propietaria del juego y que lo preparaba para su uso. Solía colocarse de rodillas próximo a los bolinches, arrodillado sobre un saco o arpillera, que era donde guardaba los bolinches. La gente que jugaba le solía dar alguna “perra” por el uso del juego y así se sacaba un pequeño jornal. Los que jugaban a este juego y se realizaba en las calles y plazas de pueblos.</p>		
<b>Participantes:</b> Juego individual a partir de dos jugadores para poder competir.  <b>Material:</b> 6 bolinches de madera de carrasca o haya de aproximadamente 35 cm de altura y 3 cm de diámetro y 3 lanzadores de forma cilíndrica de 12 cm de longitud y 3 cm de diámetro con las puntas redondeadas.  <b>Duración:</b> 10 minutos	<b>Desarrollo:</b>  <p>Se colocan los bolinches dos filas de tres, con una separación entre ellos igual o menos a la largura de las lanzaderas. Se tira desde una distancia de 10 m (11 pasos), donde se marca una línea de tiro. Consiste en derribar 5 de los 6 bolos, es decir, uno ha de quedar en pie. Para ello disponemos de tres intentos. A esta jugada se le llama hechos y gana el juego quien consigue dos hechos seguidos. En caso</p>	

**Gráfico:**



de empate se irá lanzando un paso más atrás.

En algunos pueblos del Jiloca era costumbre esconder una moneda debajo de uno de los bolinches y si era este el que quedaba de pie, la moneda era para el jugador que lo conseguía.

**Criterios de éxito:** Conseguir dos hechos consecutivos antes que el adversario.

**Criterios de realización:** Una buena percepción del espacio y de la distancia de es clave para calcular la fuerza y la dirección del lanzamiento. Si además intentamos derribar primero los bolinches exteriores quizás tengamos más opciones de ganar el juego.

**Variantes:** Se pueden hacer algunas variantes que puedan enriquecer este juego, como poder jugar por equipos. Ampliar la distancia de lanzamiento o disminuirla. Ampliar o reducir el número de tiradas. Esconder más premios debajo de los bolinches.

Anexo VIII. Material de la aplicación Plickers, fichas de grupos y cuestionarios para participar.

- Fichas para selección de grupos (5 en total)

## Clase 4º Primaria

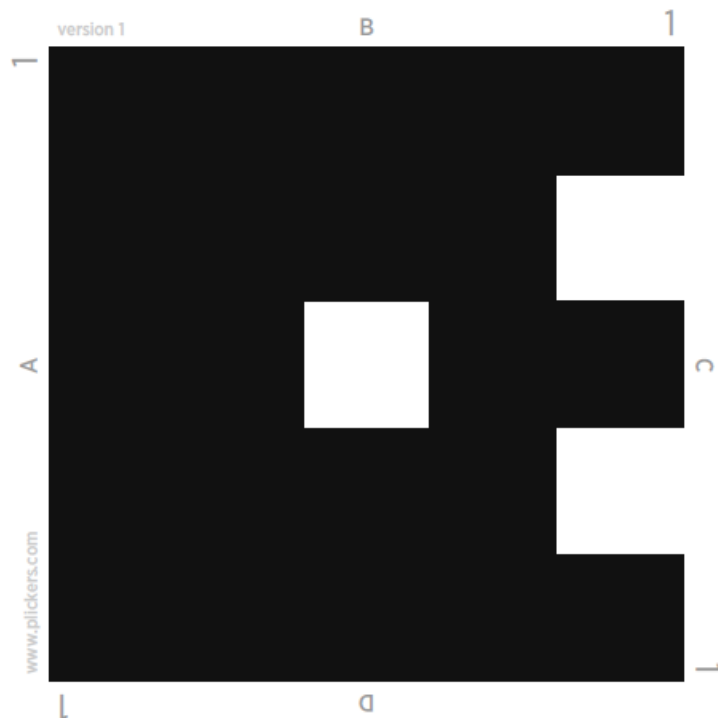
Grupo 1 **1**

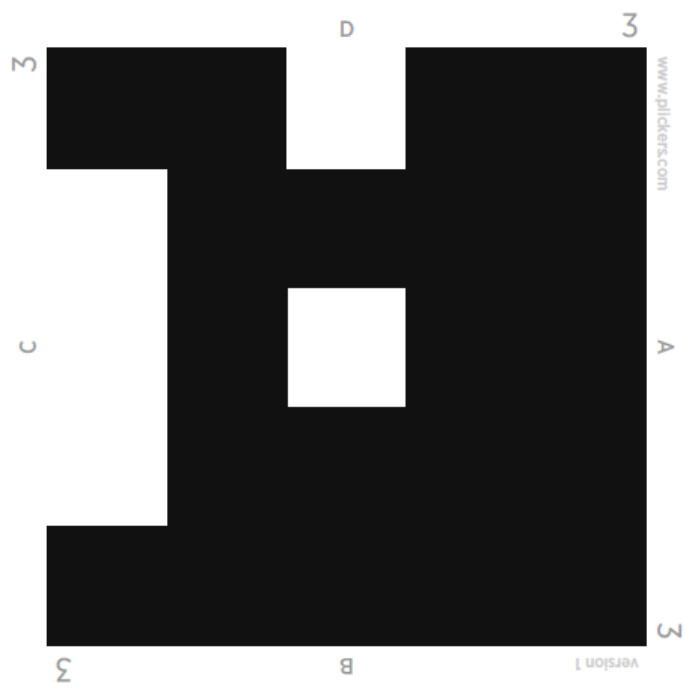
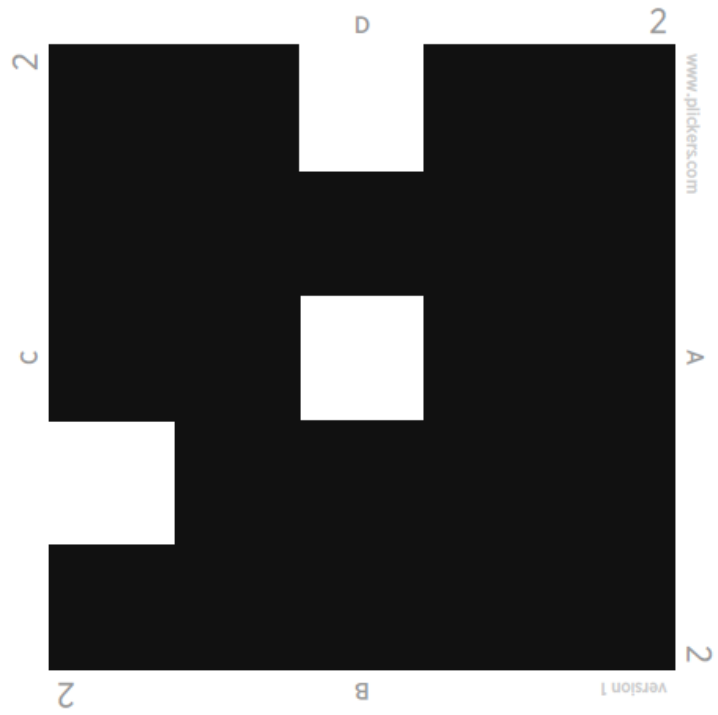
Grupo 2 **2**

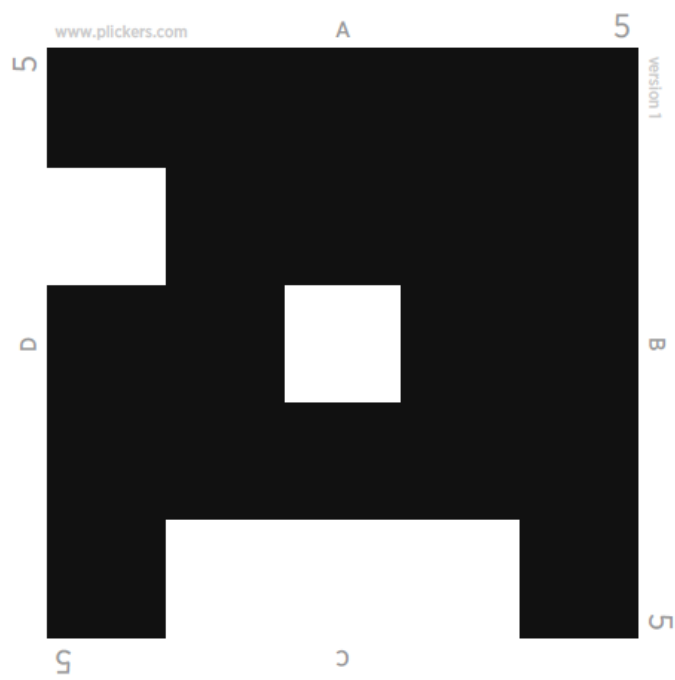
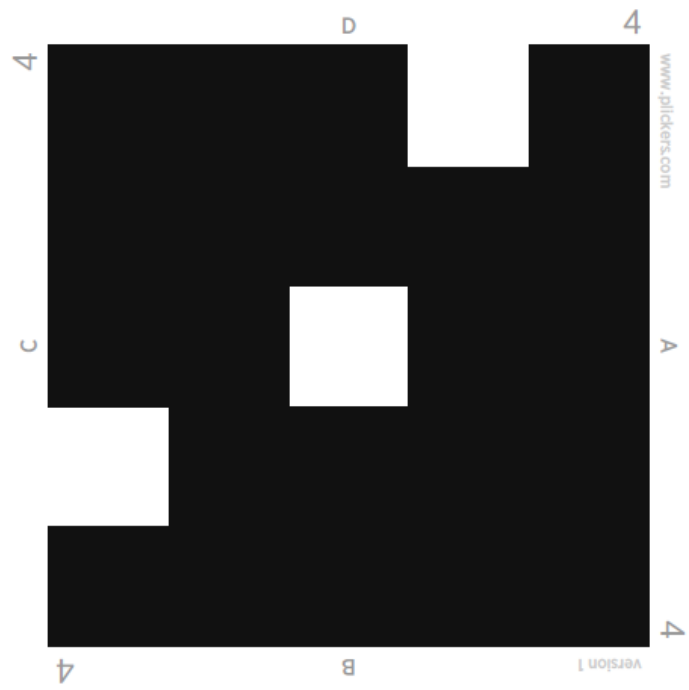
Grupo 3 **3**

Grupo 4 **4**

Grupo 5 **5**







- Cuestionarios (4 baterías de 5 preguntas cada una).

### Cuestionario 1

<p>1</p> <p>Los juegos tradicionales son aquellos que perduran en el tiempo y pasan de generación en generación</p> <p>A Cualquier juego es tradicional B No es cierto C Verdadero D Solo si lo juegan los mayores</p>	<p>2</p> <p>La mayoría de juegos tradicionales tiene su origen en otros países</p> <p>A Cada país tiene sus propios juegos tradicionales B Solo aquellos países que no tiene tecnología C Falso, solo existen estos juegos en España D Cierto, como casi todo</p>
<p>3</p> <p>En Aragón, los juegos tradicionales tienen su propia Federación</p> <p>A Solo hay una Federación y está en Madrid B Cierto, está en Zaragoza y se denomina FADT C Había una pero ya no existe porque no se juegan D Falso, no existe ninguna Federación</p>	<p>4</p> <p>las siglas F.A.D.T. significan:</p> <p>A Federación Aragonesa de Deporte y Turismo B Fornite y Among-us Diversión Total C Federación Aragonesa de Deportes Tradicionales D Federación de Ancianos Deportivos y Tozudos</p>
<p>5</p> <p>Los juegos tradicionales tienen diferentes disciplinas y además tienen sus propias reglas</p> <p>A Cierto, existen reglas, pero que se pueden inventar para cada ocasión B Al ser juegos viejos, las reglas ya no son utilizables hoy en día C Falso porque las reglas se han olvidado con el tiempo D Cierto, de hecho en muchos de ellos se realizan competiciones cada cierto tiempo</p>	

### Cuestionario 2

<p>1</p> <p>Los juegos tradicionales representan nuestras raíces culturales y por lo tanto son parte importantes de nuestro Patrimonio Cultural</p> <p>A Verdadero B Falso</p>	<p>2</p> <p>En los juegos antiguamente se utilizaban materiales autoconstruidos incluso improvisados</p> <p>A Falso B Verdadero</p>
<p>3</p> <p>En Aragón no existen museos que nos enseñen más sobre los juegos tradicionales</p> <p>A Verdadero, solo hay en Lérida B Falso, hay uno en la localidad de Campo</p>	<p>4</p> <p>Existen juegos tradicionales que tienen diferente nombre según la comunidad en la que se haya jugado</p> <p>A Verdadero B Falso</p>
<p>5</p> <p>El nacimiento de los juegos era por necesidades sociales de divertimento en las largas y duras jornadas de trabajo en el campo</p> <p>A Cierto, por eso muchos de ellos son de origen agrícola B Falso, la jornada de trabajo era muy plácida y por eso daba mucho tiempo para jugar</p>	



### Cuestionario 3

<p>1</p> <p>El juego de las tabas es un juego popular que se ha jugado siempre igual</p> <p>A Verdadero</p> <p>B Falso</p>	<p>2</p> <p>Los bolinches es un juego de habilidad que consiste en derribar TODOS los bolinches a una distancia de 11 pasos</p> <p>A Falso</p> <p>B Verdadero</p>
<p>3</p> <p>En el juego de los Hoyetes se lanzan las chapas desde una distancia de 3 metros</p> <p>A Verdadero</p> <p>B Falso</p>	<p>4</p> <p>En el juego de La Colica del Abadejo, el que la paga está en el centro y tiene que esconder una zapatilla</p> <p>A Verdadero</p> <p>B Falso</p>
<p>5</p> <p>El Tiro de Soga es un juego de fuerza que se utilizaba en muchos festejos en los descansos de las verbenas</p> <p>A Cierto</p> <p>B Falso</p>	

### Cuestionario 4

<p>1</p> <p>Antiguamente los juegos tradicionales y populares eran jugados por todas las personas</p> <p>A Falso, había juegos solo jugados por los hombres a los que las mujeres no podían jugar</p> <p>B Solo se jugaba si se era niño</p> <p>C Verdadero, todo el mundo podía jugar sin problema</p>	<p>2</p> <p>Las Tabas jugadas en Fuentes de Ebro (Zaragoza) se jugaban igual que las de Guadalaviar (Teruel)</p> <p>A Verdadero, daba lo mismo el lugar</p> <p>B Las de Guadalaviar eran una competición de agilidad a ver quién recogía el mayor número de tabas</p> <p>C En Fuentes de Ebro no se jugaba a las tabas</p>
<p>3</p> <p>"Sampeque" era una modalidad de tabas que se jugaba en la Comarca de la Litera (Huesca)</p> <p>A Cierto, se jugaba con la ayuda de una muñeca y una taba</p> <p>B Cierto, jugaban las chicas con una canica y una taba</p> <p>C Totalmente falso</p>	<p>4</p> <p>El juego de los bolinches era originario de...</p> <p>A La localidad de Campo (Huesca)</p> <p>B La Comarca de la Litera (Huesca)</p> <p>C La localidad de Monreal de Campo (Teruel)</p>
<p>5</p> <p>A quién se llamaba "El Bolincheró"</p> <p>A Al lanzador en el juego</p> <p>B Al propietario del juego que a su vez se ganaba unas "perras"</p> <p>C Al que más bolinches comía del grupo</p>	

Anexo IX. Refranero y adivinanzas en aragonés para compartir entre el alumnado y los ancianos del centro de mayores.

El que mata tocino temprano pasa buen invierno y mal verano.

El que mata por los Santos en invierno come cantos.

El burro del molinero siempre se nombra el primero.

A todo cerdo le llega su San Martín.

El hombre como el oso cuanto más peludo más hermoso.

De la mar el mero y de la tierra el carnero.

Carne y unto todo junto.

Lentejas, comida de viejas.

Agua que no has de beber déjala correr.

Agua corriente no mata a la gente, agua sin correr puede suceder.

No le pidas peras al olmo.

Al perro viejo todo son pulgas.

Las cosas claras y el chocolate espeso.

Cuando el río suena agua lleva.

A falta de pan, buenas son tortas.

Más vale pájaro en mano que ciento volando.

En casa del herrero cuchara de palo.

De abuelos ahorradores, hijos trabajadores y nietos gastadores.

De marzo ventoso y abril lluvioso hacen a mayo florido y hermoso.

Cuando la corneja va rasante, ponte bufanda y guantes.

Cuando el grajo vuela bajo hace un frío del carajo.

A la cama no te irás sin saber una cosa más.

Refranero obtenido del sitio web <https://www.forociudad.com/huesca/ontinena/mensaje-4749628.html>

<p><b>ADIVINANZAS ARAGONÉS (DEBINETAS)</b></p> <p>– LUENGA &amp; FABLAS.- - CUAN VA TA 'L MONTE VA BEN FARTETA. CUAN TORNA TA CASA, TORNA LLASETA. ¿QUÉ É? - <i>LA BOTA BINO.</i></p> <p>(L &amp; F, 2. Estadilla) - UNA COSETA DE DIOS DEVINETA QUE CUAN VA PA 'L MONTE MIRA PA CASA Y CUAN VA TA CASA MIRA PA 'L MONTE. ¿QUÉ E? - <i>LOS CUERNOS DE LA CRABA.</i></p> <p>(L &amp; F, 2. Estadilla) - EN DENTRO UN TRONCO CANTA UN RONCO. ¿QUÉ E? - <i>LA CAMPANA</i></p> <p>(L &amp; F, 2. Fonz) - ALLÁ ENTALTO, ENTALTO, N'I HAI UN FRAILE MOTILÓN QUE LLEBA L'ABITO BLANCO Y AMARILLO EL CORAZÓN. ¿QUÉ E? - <i>EL UEGO.</i></p> <p>(L &amp; F, 2. Fonz) - ADIVINA, ADIVINALLA: ¿CUÁL É L'ANIMAL QUE PONE EN LA PALLA? - <i>LA GALLINA.</i></p> <p>(L &amp; F, 2. Fonz) - PELO PER FUERA, PELO PER DENTRO. LLEVANTA LA GARRA, QUE TE LA METO.</p>	<p>(Adiv. del Alto Aragón. Espluga de Campo) PAM CAP ACÍ, PAM CAP ALLÀ, PAM QUE ME PENJA, GARRIC, GARRÀS. - <i>EL CERROJO – EL PICAPORT.</i></p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. <b>SOPEIRA – catalán</b>) MON MARIT ME VA LLEVAR AL LLIT, FAREM LO QUE VAM FER ANIT, JUNTAREM PELET CON PELET I TAPAREM LO FORADET. - <i>TANCAR ELS ULLS I DORMIR.</i></p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. Senz) 209.- TE TOCA PERO NO LO VES, ANDA Y NO TIENE PIES, VUELA Y NO ES AVE DE PLUMAJES. - <i>EL AIRE.</i></p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. <b>Fosado de Abajo</b>) DIVINETAS DE GRAUS.- UNA TAJADA DE PAN L'EMPRENDEBA A PEDRADAS DEJÁN-LA A PIAZEZ Y ASINAS ME LA TRAGABA. - <i>LA BOCA.</i></p> <p>(José M<sup>a</sup> Aguilar –Fierro-) TAPETE SOBRE TAPETE, TAPETE DE FINO PAÑO, SI NO LO ADIVINAS HOY NO L'ADIVINARÁS EN UN AÑO. - <i>LA CEBOLLA</i></p> <p>(José M<sup>a</sup> Aguilar –Fierro-) BLANCA POR DENTRO VERDE POR FUERA, SI QUIÉS QUE TE LO DIGA -ESPERA- - <i>LA PERA.</i></p> <p>(José M<sup>a</sup> Aguilar –Fierro-) POR UN FORADÉ REDONDÉ PASA UN TROZO (troz, piazó) CARNE SIN COZER. - <i>EL ANILLO.</i></p>
--	---

<p>¿QUÉ E? - <i>LA MEDIA</i>.</p> <p>(L &amp; F, 2. Estadilla) ADIVINANZAS DEL LIBRO “ADIVINANZAS DEL ALTO ARAGÓN” ADIVINANZAS DE UTENSILIOS.- 14- TODO UN CORRAL CRABAS ROYAS VIENE EL PASTOR Y LAS SACA TODAS. - <i>EL PAN, EL HORNO Y LA PALA</i>.</p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. Foradada del Toscar) 30.- TIENE TIPO DE PEPINO Y VA CHARRANDO POR EL CAMINO. - <i>LA ESQUILLA</i>.</p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. Foradada del Toscar) ADIVINANZAS DE PLANTAS Y FRUTOS.- 79.- AÚN NO YE COMO EL PUÑO Y YA TIENE PELOS EN EL CULO. - <i>EL AJO</i></p>	<p>(La Peperilla –Graus)</p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. Senz) HAI UN CASCABILLO QUE SE SIENTE EN JULIOL PER TOZ LOS LLUGARS D’EL MON. - <i>LA FERFETA (Cigarra)</i></p> <p>(Adiv. del Alto Aragón. <b>SOPEIRA – catalán</b>). CUATRO BABOSAS, CUATRO TERROSAS, DOS MIRAZIELOS Y UN ENGAÑAMOSCAS. - <i>LA VACA</i>.</p>
--	--

Adivinanzas extraídas de

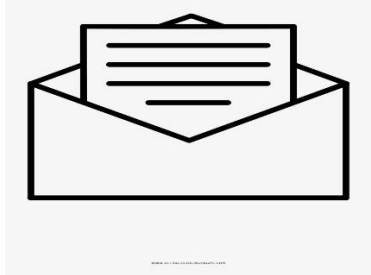


<https://lenguasdearagon.org/rebost/images/adivinanzas/ADIVINANZAS%20EN%20RIBAGORZANO/ADIV-TODAS-RIBAGORZANO.pdf>

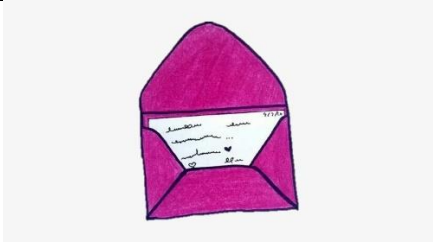
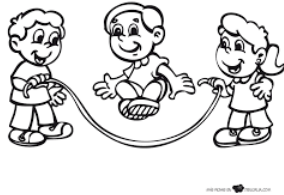


Anexo X. Imagen de modelo de diploma acreditativo para la entrega en la Gala Final del proyecto.





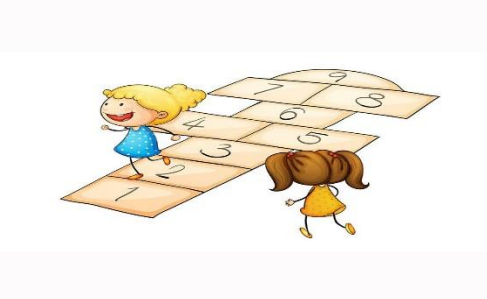

Elaboración propia con la aplicación CANVA

ANEXO XI. Situaciones de aprendizaje.

SESIONES	Situación de Aprendizaje	Descripción
<b>Sesión 1</b>  <b>Lengua</b>	<b>“La Carta”</b>  	<p>La primera sesión se inicia con la recepción de una carta. El alumnado va a poder leer y reflexionar sobre un testimonio de una situación real que se encuentra presente en nuestra sociedad.</p>
<b>Sesión 2</b>  <b>Educación Física</b>	<b>“Mis juegos favoritos”</b>  	<p>Es la sesión introductoria de la UD y en ella se van a trabajar una serie de juegos tradicionales introductorios en los que van a poder comprobar que en la calle y en los parques también hay posibilidades muy lúdicas.</p>
<b>Sesión 3</b>  <b>Educación Física</b>	<b>“Los juegos de mis abuelos”</b>  	<p>En esta segunda sesión de EF incidiremos en la importancia socializadora del juego y ya iremos definiendo aquellos que más nos van gustando.</p>
<b>Sesión 4</b>  <b>Lengua</b>	<b>“La Respuesta”</b>	<p>Tras una profunda reflexión, donde el alumnado ha expresado sus sentimientos e ideas al</p>

		respecto de la soledad. Vamos a elaborar una carta y un vídeo de respuesta y propuesta conjunta de toda la clase.
<b>Sesión 5</b>  <b>Educación Física</b>	<b>“Juegos vigorosos”</b>  	En esta tercera sesión de EF, trabajaremos algunos de los diferentes juegos vigorosos que existen dentro del amplio catálogo de juegos tradicionales.
<b>Sesión 6</b>  <b>Plástica</b>	<b>“Nuestros materiales”</b>  	Tras los juegos que hemos probado en las sesiones de EF. Vamos a realizar nuestros propios materiales de juego autoconstruidos pensando en los juegos que queremos llevar a cabo en el evento final.
<b>Sesión 7</b>  <b>Educación Física</b>	<b>“Juegos Adaptados”</b>  	Somos conscientes de que vamos a jugar con personas de la tercera edad y como tal, deberemos tener en cuenta elegir y adaptar ciertos juegos o aspectos de los mismos para que el día del evento nadie quede excluido de la diversión
<b>Sesión 8</b>	<b>“Los Regalos”</b>	Utilizaremos esta sesión para finalizar los




<b>Plástica</b>		<p>materiales de la sesión anterior y personalizarlos como regalo para los ancianos del centro de mayores, para que de esta forma tengan un recuerdo de nuestro paso y además les sirva de diversión.</p>
<b>Sesión 9</b>  <b>Educación</b> <b>Física</b>	<p><b>“Ir sin ir: Preparando el evento final”</b></p> 	<p>Realizaremos una simulación de lo que pretendemos realizar en nuestra visita a los ancianos y de esta forma establecer unas reglas de oro y unas rutinas de comportamiento a tener en cuenta.</p>
<b>Sesión 10</b>  <b>Ciencias</b> <b>Sociales</b>	<p><b>“La Historia de los Juegos tradicionales”</b></p> 	<p>Esta clase se va a dedicar a conocer cómo vivían nuestros abuelos y abuelas en la sociedad de cuando eran niños; tradiciones, restricciones sociales, hábitos, etc. De esta forma podremos comprender como ha ido evolucionando la sociedad hasta nuestros días.</p>
<b>Sesión 11</b>  <b>Educación</b> <b>Física</b>	<p><b>“Elegimos los grupos”</b></p> 	<p>Entre todos vamos a organizarnos el trabajo y las funciones para poder atender y disfrutar al máximo nuestra experiencia durante el proyecto. Acabaremos de definir los roles que se van a utilizar.</p>



<p><b>Sesión 12</b></p> <p><b>Lengua</b></p>	<p><b>“Las Fichas de Juegos y su Historia”</b></p> 	<p>Completaremos la información obtenida durante la sesión 10 de CCSS y aprovecharemos para elaborar nuestro propio fichero de juegos al que añadiremos su historia y posibles anécdotas, que podremos completar con los testimonios en primera persona de los ancianos que los jugaban.</p>
<p><b>Sesión 13</b></p> <p><b>Educación</b></p> <p><b>Física</b></p>	<p><b>“Catálogo de Juegos”</b></p> 	<p>Ensayaremos los juegos elegidos y sus adaptaciones para ponerlos en práctica el día del evento. Es una sesión muy importante a la hora de comprobar que nadie se quedará sin la posibilidad de jugar a los juegos escogidos.</p>
<p><b>Sesión 14</b></p> <p><b>Educación</b></p> <p><b>Física</b></p>	<p><b>“Gran Evento Final”</b></p> 	<p>Ha llegado el día. Es aquí donde los aprendizajes afloran y los nervios de las preparaciones previas desaparecen para dar paso a un mar de emociones y de experiencias que posteriormente pondremos en común y a través de los cuales reflexionaremos de manera conjunta.</p>
	<p><b>“La Historia de los Juegos</b></p>	<p>Vamos a complementar la información recibida</p>

<p><b>Sesión 15</b></p> <p><b>Ciencias</b></p> <p><b>Sociales</b></p>	<p><b>tradicionales”</b></p>  <p><small>dreamstime.com</small></p>	<p>en la primera sesión de CCSS y contrastarla con las vivencias del evento y de toda la información obtenida a través de nuestras experiencias vividas.</p>
<p><b>Sesión 16</b></p> <p><b>Lengua</b></p>	<p><b>“Diario Reflexivo”</b></p> 	<p>Completaremos nuestra experiencia elaborando entre todo un diario reflexivo que entregaremos a la entidad social que nos acompañe el día de la gala Final. La intención es demostrar que efectivamente existe un problema social al que se puede ofrecer visibilidad y soluciones reales.</p>
<p><b>Sesión 15</b></p> <p><b>Educación</b></p> <p><b>Física</b></p>	<p><b>“Nuestro cuaderno de Bitácora”</b></p> 	<p>Llegados aquí, es momento de completar nuestra experiencia a través de una profunda reflexión de los aprendizajes y de todo el camino que hemos seguido para llegar a una serie de conclusiones que nos vana a ayudar a saber si hemos logrado los objetivos propuestos. Este cuaderno es la forma más personal y fiable que tiene cada alumno de demostrar los aprendizajes realizados.</p>

<p><b>Sesión 16</b></p> <p><b>Educación</b></p> <p><b>Física</b></p>	<p><b>“Gala Final de Reconocimiento”</b></p> 	<p>Todo buen trabajo necesita siempre de un reconocimiento social que sirva de motivación para emprender futuras acciones y que además recompense la premisa de que “ayudar a los demás nos hará sentir mejores ciudadanos”</p>
--	--	---

ANEXO XII. Escala de observación I (Educación Física; Estándares de aprendizaje: 3.1.3)

<b>Escala de observación I UD Juegos Tradicionales</b>	<b>SIEMPRE 1,5 PUNTOS</b>	<b>A VECES 0,75 PUNTOS</b>	<b>ESTA VEZ NO 0 PUNTOS</b>
Es capaz de adaptar su motricidad al tipo de juego			
Encadena lanzamientos, recepciones y atrapes de forma intencionada			
Coopera de forma eficaz en los juegos cooperativos			
Participa activamente en los juegos			
Utiliza la motricidad fina de forma efectiva en los juegos de lanzamiento y habilidad			
Demuestra intención en las acciones del juego			
Muestra autonomía al desenvolverse en el juego			
Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan			

ANEXO XIII. Escala de observación II (Educación Física; Estándares de aprendizaje: 6.8.1/6.13.2/6.13.4/6.13.5)

<b>Escala de observación II UD Juegos Tradicionales</b>	<b>SIEMPRE 1,5 PUNTOS</b>	<b>A VECES 0,75 PUNTOS</b>	<b>ESTA VEZ NO 0 PUNTOS</b>
Conoce las características de los juegos populares y tradicionales			
Conoce juegos propios del patrimonio cultural aragonés			
Demuestra soltura e iniciativa en la resolución de problemas motrices			
Ayuda a los compañeros/as cuando lo necesitan			
Participa en la recogida del material			
Muestra interés en las actividades			
Respeto las normas del juego Y las aplica con autonomía			
Respeto las reglas y a los compañeros/as			

ANEXO XIV. Plantilla de autoevaluación del alumnado.

<b>Proyecto ApS “Compañía para Soledad” – AUTOEVALUACIÓN</b>										
<b>Nombre:</b>	<b>Curso:</b>	<b>Fecha:</b>								
Tu opinión es muy importante para saber la eficacia de los aprendizajes y así poder mejorar los futuros proyectos. Responde con total libertad y sinceridad a las siguientes preguntas. ¡Gracias por ayudarnos!										
<b>1. Durante el proyecto hemos aprendido nuevos términos, reglas y normas acerca de los juegos tradicionales y su historia. ¿Cuánto consideras que has aprendido?</b>										
He aprendido poco						He aprendido mucho				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>2. Durante el proyecto has podido compartir y trabajar en grupo desarrollando diferentes estrategias para ir avanzando. ¿Cuál piensas que ha sido tu aportación en el grupo?</b>										
He aportado poco						He aportado mucho				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>3. La organización del grupo ha sido...</b>										
Nada organizado						Muy organizado				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>4. Mi opinión acerca de la temática del Proyecto es que ha sido...</b>										
Poco interesante						Muy interesante				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>5. ¿Piensas que la soledad en la tercera edad es algo puntual?</b>										
No existe soledad no deseada						Es una realidad poco atendida				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>6. ¿Eres de la opinión que se deberían trabajar más proyecto de este tipo y de otras temáticas en el colegio?</b>										
No se deberían trabajar						Siempre deberían estar presentes				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>7. Si comparas tu nivel inicial en cuanto a conocimiento de los juegos tradicionales y su historia, ¿Cuánto has aprendido acerca de su importancia cultural?</b>										
He aprendido poco						He aprendido mucho				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>8. ¿Cuánto te han ayudado los ancianos en las interacciones que has tenido para conocer más sobre los juegos tradicionales y su historia?</b>										
Me han ayudado poco						Me han ayudado mucho				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>9. Si tuvieras que ponerle una nota al proyecto, teniendo en cuenta tu interés y tu opinión sobre si ha sido válido y enriquecedor con las personas mayores, ¿qué nota le pondrías?</b>										
Nada						Mucho				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>10. Si tuvieras que ponerte una nota a ti mismo, respecto a interés por el proyecto e implicación en el mismo, ¿qué nota te pondrías?, sabiendo que 0 es la peor nota y 10 es la mejor.</b>										
Peor nota						Mejor nota				
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ANEXO XV. Tabla de evaluación de la UD o programación. Adaptada del Documento Programación Primaria (2013). Gobierno de Aragón. DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDAD, CULTURA Y DEPORTE SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA.

<b>0 No se contempla //1 contemplado parcialmente// 2 Bien // 3 Excelente</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	
Se incluyen los objetivos generales del área y con la numeración establecida en la orden del currículo	
Los criterios de evaluación y los indicadores están conectados adecuadamente	
<b>COMPETENCIAS BÁSICAS</b>	
Hay conexión entre las competencias y los criterios de evaluación con sus indicadores de logro para poder ser evaluadas	
Se presentan estrategias de animación a la lectura y desarrollo de la comprensión lectora y expresión oral y escrita.	
Se consideran medidas para la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje.	
Las competencias y su tratamiento son especificadas en cada área a la hora de trabajarlas	
<b>CONTENIDOS</b>	
Los niveles de cada ciclo son secuenciados con coherencia	
Organización de los contenidos en unidades temporales de trabajo, temas o proyectos	
Presentación integrada de los contenidos sin necesidad de diferenciar en conceptuales, actitudinales o procedimentales	
Vinculación de los contenidos con situaciones reales, significativas, funcionales y motivantes para el alumno	
<b>EVALUACIÓN</b>	
Se incluyen los CE del área con la numeración correspondiente en la orden del currículo	
Concreción de indicadores de evaluación a partir del análisis y desglose de los CE del currículo	
Se relacionan procedimientos e instrumentos de evaluación variados	
Los instrumentos de evaluación quedan asociados a los CE y sus indicadores	
Para cada uno de los CE se indican unos indicadores que se consideran como aprendizajes mínimos para superarlos	

Los indicadores considerados mínimos exigibles aparecen en diversas unidades, temas o proyectos para garantizar su adquisición	
Información a las familias y al alumnado de los procedimientos e instrumentos de evaluación, criterios y mínimos exigibles	
Actividades de apoyo, refuerzo y recuperación para atender a la diversidad, teniendo en cuenta los aprendizajes considerados mínimos	
Autorregulación del propio aprendizaje, uso de la autoevaluación y de la coevaluación	
<b>METODOLOGÍA</b>	
Uso variado y coherente de diferentes métodos y estilos de enseñanza	
Globalización de la enseñanza y de aprendizaje	
Metodologías basadas en el papel activo del alumno	
Propuestas de contenido en situaciones reales, significativas, funcionales y motivantes para el alumno	
Metodologías de trabajo cooperativo	
Importancia de la investigación y de la metodología por proyectos, descubrimiento guiado y resolución de problemas	
Recursos didácticos variados y adecuados	
Flexibilidad de agrupamientos, materiales, tiempos y espacios	
<b>OTROS ASPECTOS</b>	
Medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares precisas	
Coordinación del equipo docente que interviene en el proceso educativo	
Coordinación a nivel vertical; ciclos y etapas	
Actividades extraescolares y complementarias	

ANEXO XVI. Escala de estimación para la evaluación “inicial” de programas de educación socioemocional, Pérez-González (2008).

Indicadores de calidad del programa (EVALUACIÓN INICIAL)	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Nulo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
<b>Adecuación a los destinatarios</b>						
1. El programa responde a las características, necesidades, carencias y demandas detectadas en el alumnado.	0	1	2	3	4	
<b>Adecuación al contexto</b>						
2. El programa promueve la cooperación con las familias y la comunidad.	0	1	2	3	4	
<b>Contenido</b>						
3. Se han explicitado las bases científicas y socio-psicológicas del programa, quedando bien definido cuál es el modelo teórico de inteligencia emocional o de competencias socioemocionales en el que se basa el programa.	0	1	2	3	4	
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico en el que se basa el programa.	0	1	2	3	4	
<b>Calidad técnica</b>						
5. El programa incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, temporalización, recursos (materiales y humanos), y sistema de evaluación del propio programa.	0	1	2	3	4	
6. El programa dispone tanto de cuaderno del profesor como de cuaderno del alumno.	0	1	2	3	4	
7. Existe coherencia interna entre los diversos elementos componentes del programa y de todos ellos con los objetivos.	0	1	2	3	4	
<b>Evaluabilidad</b>						
8. Los objetivos del programa son evaluables (están formulados de forma que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logran o no, o en qué medida).	0	1	2	3	4	
<b>Viabilidad</b>						
9. Los responsables del desarrollo del programa están plenamente capacitados para ello, aportando, en su caso, el propio programa, la formación o capacitación específica necesaria.	0	1	2	3	4	
10. El programa cuenta con el apoyo del centro (dirección y claustro de profesores, familias y resto de personal implicado).	0	1	2	3	4	

Nota: Índice de evaluación inicial ( $e_i$ ) = [puntuación total / 40] x 100.

Fuente: Pérez-González (2008) imagen extraída de

[http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art\\_15\\_246.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art_15_246.pdf)

ANEXO XVII. Escala de estimación para la evaluación “procesual” o “continua” de programas de educación socioemocional, Pérez-González (2008).

Indicadores de calidad del programa (EVALUACIÓN PROCESUAL)	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Nulo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
<b>Puesta en marcha del programa</b>						
11. La metodología utilizada es apropiada para el desarrollo de los objetivos del programa.	0	1	2	3	4	
12. Los alumnos muestran interés motivación hacia las actividades del programa: <i>implicación</i> .	0	1	2	3	4	
13. La secuencia de las actividades programadas resulta coherente con relación a los objetivos, destinatarios y recursos planificados.	0	1	2	3	4	
14. Se respeta la planificación en lo referente a actividades, tiempos y recursos.	0	1	2	3	4	
15. Se cuenta con un sistema de registro de la información que facilite la posterior evaluación de la intervención y, sobre todo, la mejora de futuras experiencias.	0	1	2	3	4	
<b>Marco o contexto de aplicación del programa</b>						
16. El clima general del aula y del centro (relaciones cordiales entre el personal, entre alumnos, entre alumnos y profesor/a) resulta favorable al programa.	0	1	2	3	4	
17. Se aprecia satisfacción en los responsables del programa, en sus destinatarios y en las demás personas implicadas e interesadas en el mismo.	0	1	2	3	4	
18. La organización y la disciplina del aula en donde se desarrolla el programa concuerda con el sistema organizativo y disciplinar del centro.	0	1	2	3	4	

Nota: Índice de evaluación procesual ( $e_p$ ) = [puntuación total / 32] x 100.

Fuente: Pérez-González (2008) imagen extraída de

[http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art\\_15\\_246.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art_15_246.pdf)



ANEXO XVIII. Escala de estimación para la evaluación “final” o “sumativa” de programas de educación socioemocional, Pérez-González (2008).

Indicadores de calidad del programa (EVALUACIÓN FINAL)	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Nulo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
<b>Medida</b>						
19. Las técnicas e instrumentos utilizados para decidir sobre la eficacia del programa son adecuados a las características de los objetivos y de los contenidos del mismo.	0	1	2	3	4	
20. Los instrumentos mediante los cuales se han apreciado los niveles de logro del programa tienen buenas propiedades psicométricas: existe evidencia empírica a favor de su validez y de su fiabilidad.	0	1	2	3	4	
<b>Resultados</b>						
21. Los sujetos asignados a los grupos experimental y control tienen características (personales y contextuales) semejantes; es decir, no existen diferencias, en términos estadísticos, entre ambos grupos: <i>validez interna del diseño de investigación evaluativa</i> .	0	1	2	3	4	
22. Existe una ganancia estadísticamente significativa entre las puntuaciones obtenidas por los sujetos del grupo experimental (destinatarios del programa) en las medidas pre-test y post-test: <i>eficacia como ganancia</i> (la situación de partida como referencia).	0	1	2	3	4	
23. Existe una diferencia estadísticamente significativa entre las puntuaciones post-test de los sujetos del grupo experimental y las puntuaciones post-test de los sujetos del grupo control, a favor del primer grupo: <i>eficacia experimental-control</i> (la aplicación del programa como referencia).	0	1	2	3	4	
24. Se han vuelto a constatar las ganancias logradas con el programa, una vez transcurridos, al menos, seis meses tras la aplicación del mismo: <i>eficacia a medio plazo</i> (perdurabilidad de las ganancias).	0	1	2	3	4	
25. Independientemente de lo que indican los instrumentos de medida, el programa parece haber mejorado la IE o las competencias socioemocionales de los alumnos: <i>eficacia subjetiva</i> .	0	1	2	3	4	
26. Los destinatarios, agentes y personal implicado en el programa han mostrado su satisfacción con los objetivos, las técnicas de intervención y los resultados del programa: <i>validez social del programa</i> .	0	1	2	3	4	
27. Los recursos (humanos, materiales, organizativos, y espacio-temporales) que ha requerido el programa son acordes con los resultados conseguidos: <i>eficiencia</i> .	0	1	2	3	4	
28. Se han observado efectos beneficiosos del programa que no estaban previstos inicialmente: <i>efectividad colateral</i> .	0	1	2	3	4	
29. Existen indicios del impacto positivo del programa en otros aspectos o miembros del centro y/o del contexto: <i>impacto social</i> .	0	1	2	3	4	

*Nota:* Índice de evaluación final ( $e_f$ ) = [puntuación total / 44] x 100; Índice de evaluación global ( $e_g$ ) = [puntuación total procedente de la suma de los 29 ítems de las tres escalas / 116] x 100

Fuente: Pérez-González (2008) imagen extraída de

[http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art\\_15\\_246.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art_15_246.pdf)

ANEXO XIX. Escala de estimación para la evaluación del propio proceso de evaluación de programas de educación socioemocional, Pérez-González (2008).

Indicadores de calidad de la evaluación del programa (META-EVALUACIÓN)	Grado de cumplimiento					Observaciones
	Nulo	Bajo	Medio	Alto	Muy alto	
Se ha llevado a cabo una evaluación <i>inicial</i> del programa	0	1	2	3	4	
Se ha llevado a cabo una evaluación <i>procesual o continua</i> del programa	0	1	2	3	4	
Se ha llevado a cabo una evaluación <i>final o sumativa</i> del programa	0	1	2	3	4	
<i>Utilidad:</i> la evaluación realizada resulta útil para responder a las necesidades de información de potenciales usuarios del programa.	0	1	2	3	4	
<i>Factibilidad:</i> la evaluación realizada ha sido realista, prudente y comedida.	0	1	2	3	4	
<i>Probidad:</i> la evaluación se ha llevado a cabo de forma ética y respetuosa con los implicados en el programa.	0	1	2	3	4	
<i>Precisión:</i> la evaluación realizada permite revelar y divulgar información técnicamente precisa sobre los puntos fuertes y débiles del programa.	0	1	2	3	4	

*Nota:* Índice de meta-evaluación ( $me$ ) = [puntuación total / 28] x 100.

Fuente: Pérez-González (2008) imagen extraída de

[http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art\\_15\\_246.pdf](http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art_15_246.pdf)

Anexo XX. Entrevista de respuesta abierta para los docentes implicados en el ApS.

1. Una vez finalizada la experiencia, ¿qué sensaciones tiene al respecto?
2. El esfuerzo y el trabajo invertido, ¿han merecido la pena?
3. ¿Qué opina de la metodología ApS?, ¿volvería a repetirla en otras acciones?
4. ¿Es el ApS una metodología aplicable en más ocasiones a lo largo del curso escolar?
5. ¿Piensa que ha costado mucho que las personas implicadas en el proyecto se hayan involucrado lo suficiente?
6. En su opinión, ¿el proyecto ha contado con los materiales y recursos suficientes para su puesta en escena?, ¿ha echado algo de menos?
7. ¿Alguna propuesta de mejora?
8. ¿Repetiría experiencias de este tipo en un futuro próximo?

ANEXO XXI. Cuestionario de preguntas abiertas para los trabajadores del centro de mayores.

**Respecto a nivel personal;**

1. ¿Qué sensaciones tienen una vez acabada la experiencia?
2. ¿Qué es lo que más han destacado o les ha llamado más la atención?
3. Damos por hecho que la experiencia le ha supuesto un esfuerzo extra en su trabajo y a nivel personal, ¿piensa que ha merecido la pena?
4. ¿Ha habido algún aspecto que en su opinión sería susceptible de mejora?
5. Sinceramente, ¿repetiría una experiencia de este tipo para el futuro?

**Respecto a las personas mayores;**

6. En sus comentarios con los ancianos/as, ¿opina que les ha supuesto una experiencia enriquecedora?
7. ¿Qué es lo que más han destacado?
8. En su opinión, ¿repetirían una experiencia de este tipo?

Anexo XXII. Formulario de Google Forms de respuesta abierta para las familias.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3gePtB6YS3tCVdnmWnRTxwp-hlicerrJMcZ12m7ZftvdWVg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0>

## ApS: "Compañía para Soledad"

Cuestionario para las familias del alumnado que ha participado en el proyecto de aprendizaje y servicio: **"Compañía para Soledad"**.

Agradecer de antemano su participación, la cual será totalmente anónima y confidencial y será utilizada para valorar de una forma cualitativa la participación de las familias y los efectos que ha tenido este proyecto en las mismas.



Imagen extraída de [https://elpais.com/elpais/2020/11/13/sesenta\\_y\\_tantos/1605277626\\_666638.html](https://elpais.com/elpais/2020/11/13/sesenta_y_tantos/1605277626_666638.html)

1. ¿Cuál ha sido su valoración sobre la acogida que ha tenido el proyecto por parte de su hijo/a?
2. Sobre la actividad: "Árbol genealógico". ¿En qué medida su hijo/a se ha involucrado en querer saber más acerca de su familia y de sus mayores?
3. Sobre la actividad: "Película de UP". ¿Al finalizar la película tuvieron algún momento de reflexión y comentarios con su hijo/a?
4. Sobre el proceso del proyecto. ¿Ha visto a su hijo/a ilusionado conforme iban avanzando las fases del proyecto?
5. Acerca de la visita al centro de mayores. Según su opinión, ¿Cuál fue la impresión que tuvo su hijo/a de la visita?, ¿les hizo algún comentario que les llamara especialmente la atención?
6. ¿Cómo se han sentido ustedes acompañando a sus hijos en este proyecto?
7. ¿Piensan sinceramente, que la idea ha merecido la pena?
8. Por último, ¿son partidarios de realizar más acciones de este tipo?